AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

Phase 5: annonce d'un ordinateur quadri-PPC

PIOS ONE: les nouvelles spécifications

Jeff Schindler: Je prépare 'l'Amiga de l'avenir'

Dossier: CyberStorm PPC

Imagina

POWER

pre\box

Imagine 5.1a

Art Effect 2.5

Sony DCR-SC100

Nos rubriques: News DP, Jeux, Real3D, E, ASM, HTML, Niouznet, LightWave sur le Net...

Avril 1998 n°111 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.



Amiga Show 1998 Belgique

Quand ?

Samedi 9 et Dimanche 10 mai 1998 de 9 heures à 19 heures

L`événement !

Où ?

Centre Culturel Wauterbos 1640 Rhode-Saint-Genèse
De la France, prendre l`autoroute Paris-Bruxelles. Dix kilomètres avant Bruxelles prendre la sortie 15 Huizingen, juste après la sortie Halle prendre à droite et suivre les flèches vertes « Amiga Show « sur 8 kilomètres

Pourquoi ?

Pour découvrir les dernières nouveautés de l`Amiga.
Pour vous équiper en matériel, utilitaires, jeux, domaine public ....
Pour rencontrer les acteurs du monde Amiga: revendeurs, presse, artistes créateurs ...
Pour acheter et vendre du matériel d`occasion
Un musée Commodore - Amiga sera présenté au public .



Petro T. sera présent le samedi après-midi

Qui ?

Plusieurs sociétés ont déjà confirmé leur présence : Amiga International Inc, Amiga City, ADFI, AmigaNews, Génération Amiga, Pixel Art
Digital Precision, The Black Tiger, Epic Marketing (UK), Micronik, (D)
Sous réserve de confirmation :
Atéo Concepts, F.D.S, Dream, Power Computing (UK), Phase 5 (D)
Golden Image, etc...

Comment ?

Entrée 35 FF ou 200 FB
Parking gratuit
Possibilité de restauration

Informations

Digital Précision
330 Chaussée de Jette
B1081 Bruxelles
Tel: 32 (0)2 426 05 04
Fax: 32 (0)2 420 38 75

Organisation
Patrick Fauxvaux
Jacques De Braekeleer

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Sébastien Bouchex, Mickaël Bourgeoisat, Alain Bourgery, Denis Bucher, Frédéric Calendini, Pascal Chiozzi, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Diego Fernandez-Bravo, Pierre Girard, Johann Girard-Cheron, Hilaire Honorin, Jean-François Horvath, Alexandre Labedade, Sébastien Lallier, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Jérôme Palaysi, Stéphane Perolini, Jac Pourtant, Jean-Paul Pozzi, Georges Segel, Hervé Sonneville, Emmanuel Rey, Yann Serra, Olivier Staquet, Eric Vannueten, Pascal Willano, Benjamin Yoris

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél (0)5-61 63 95 05, fax (0)5-61 99 05 32.
Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Phase 5 voudrait nous faire rêver avec son nouveau projet, la pre\box, et tant mieux. Le rêve était ce qui manquait le plus au Gateway Computer Show à St. Louis, Missouri, malgré la présence de Jeff Schindler, directeur de Amiga Inc. On voudrait bien croire Jeff quand il nous dit qu'il a enfin trouvé un successeur merveilleux et top-secret pour l'Amiga. Si nous étions des gens normaux, aucun problème! Mais nous sommes des amigaïstes, et nous avons regardé impuissants, année après année, projet après projet, promesse après promesse, et cette technologie si valable se trouve toujours bloquée et affaiblie, comme si elle était condamnée sans procédure ni juge.

Monsieur Schindler se rend bien compte de notre misère, il s'excuse pour les retards supplémentaires occasionnés, mais est-ce bien de sa faute? Convaincre des gens de Gateway d'investir en Amiga n'est sûrement pas une mince affaire. Alors, il est obligé d'inventer autre chose, un "boîtier de convergence", et peut-être que cela marchera? Bonne chance, Jeff!

En attendant, les projets plus terre-à-terre de Phase 5 (et de PIOS, qui semblent enfin approcher du but, et BeOS, prêt à se lancer sur Intel) sont notre réconfort. Quatre PowerPCs sous le capot, cela ne peut pas être mauvais, et en tenant compte des délais habituels, le prix aura eu le temps de baisser d'ici-là. Allez, il va falloir faire durer nos vieilles bécanes encore un an! Quelquefois, je me demande si je serai encore en train de dire ça le siècle prochain...

NOTRE COUVERTURE

La nuit du 1er avril, Jac Pourtant a fait ce rêve merveilleux, la façade du pre\box... Grâce à l'interface *Oniryx Pro* reliée en permanence à son DraCo, nous pouvons aujourd'hui bénéficier de cette étrange beauté des générations futures d'Amigas.

INDEX DES ANNONCEURS

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Phase 5 obtient une licence pour l'AmigaOS ...et annonce le pre\box, un nouvel ordinateur quadri-PPC

Phase 5 digital products a commencé un nouveau projet de développement d'une machine basée sur le PowerPC, appelée pre\box, qui utilisera la licence AmigaOS 3.1 et une version plus avancée du PowerUP System Software afin de fournir la compatibilité Amiga au niveau Workbench 3.1 sous CyberGraphX V3.

Amiga International et Phase 5 digital products annoncent qu'ils ont signé un accord de licence pour l'AmigaOS 3.1 qui permettra à Phase 5 d'utiliser l'AmigaOS 3.1 dans de futurs produits.



D'après Petro Tyschtschenko d'Amiga International, "comme Phase 5 a dirigé le développement de solutions PowerPC pour l'Amiga, c'est un accord important qui amènera un élan pour le développement à venir de l'Amiga et des systèmes compatibles Amiga. Une attente qui est également confortée grâce à la coopération des différents licenciés de notre technologie Amiga". L'accord va permettre à Phase 5 Digital Products d'utiliser l'AmigaOS 3.1 dans de futures solutions, et d'étendre la ligne de produits PowerUP avec des systèmes propres. La suite logique est l'annonce par Phase 5 de construire la PRE-BOX, une nouvelle machine Amiga avec quatre processeurs PowerPC (voir notre traduction de l'annonce).

"Nous sommes très heureux d'avoir pu négocier un accord qui nous permet de nous consacrer entièrement à ce nouveau projet, et nous apprécions l'aide d'Amiga International, et tout particulièrement celle de Petro Tyschtschenko", dit Wolf Dietrich, Directeur Général de Phase 5 digital products. "Ce partenariat montre notre engagement envers l'Amiga et est un signe important pour l'avenir de la plate-forme".

Voici la traduction du communiqué de Phase 5

par Diego Fernandez-Bravo

"L'accord de licence que nous avons signé avec Amiga International nous permet de démarrer le projet de développement de cette nouvelle machine, qui était en phase de design depuis de nombreux mois. C'est un pas décisif pour revitaliser le marché de l'Amiga, encourager les développeurs et reconstruire le marché qui est suffisamment fort pour se maintenir en vie", explique Wolf Dietrich, Directeur Général de Phase 5. Dans une annonce séparée, Dietrich assure que l'A\BOX, la technologie à long terme de Phase 5 est repoussée mais pas annulée. "Le projet A\BOX sera continué avec des buts et des spécifications revus et des crédits accrus, dont la source sera l'introduction réussie de la nouvelle ligne de produits". Dietrich insiste sur le fait que la disponibilité, le plus rapidement possible, de nouvelles machines aux performances remarquables est la clé de la survie de l'Amiga et de son marché. C'est un but qui devrait être atteint grâce au design de la pre\box. Et d'ajouter: "Nous avons besoin d'un marché grandissant dans un avenir proche, ou bien la guerre sera perdue pour le système Amiga".

Une machine haut de gamme

L'échelle de prix des nouvelles machines pre\box correspond aux stations PC milieu et haut de gamme, mais elles sont pensées pour avoir des performances impressionnantes. Toutes les versions seront des systèmes multi-processing avec au moins quatre processeurs PowerPC, ce qui permettra d'avoir une très grande puissance de calcul à un niveau performance/prix incroyable.

"Le multi-processing a été un de nos buts majeur, sinon LE but le plus important pour Phase 5 digital products durant les 18 derniers mois", explique Wolf Dietrich. "C'est là que l'alternative technologique peut offrir le plus grand nombre d'avantages et la supériorité par rapport aux produits standards du monde PC. Alors que notre offre PowerUP, déclinée en cartes accélératrices pour le parc de machine existant, aide l'utilisateur à mettre son système à jour et sécurise les investissements aussi bien matériels que logiciels, construire de nouvelles machines qui peuvent rivaliser au niveau prix avec les PC est un véritable défi. Surtout lorsque l'on sait que les pratiques de dumping sont courantes lors de la mise en vente de PCs et qu'une machine PC achetée aujourd'hui sera dépassée et presque inutilisable dans moins d'un an".

Ainsi, la société ne pense pas construire des machines à un seul processeur qui devraient alors rivaliser avec des machines à base de processeurs Intel pour un même niveau de performances, mais veut utiliser au maximum la possibilité offerte de passer au PowerPC.

"Les développeurs qui migrent vers le PowerPC aujourd'hui peuvent rendre leurs programmes prêts pour le multi-processing assez facilement. Ainsi, il sera possible de faire deux grands pas - partant d'une machine mono-processeur 68k jusqu'à une machine multi-processeur PowerPC - en seulement un an, un progrès impressionnant pour toute la communauté Amiga dont la majorité ne pensait pas cela possible", ajoute Dietrich.

Un bus processeur à 100MHz

La pre\box est basée sur une carte mère au format ATX et inclut un sous-système mémoire SDRAM très rapide à 100Mhz au départ. Selon la vitesse actuelle du bus des processeurs PowerPC utilisés, le bus processeur est également cadencé à 100 Mhz. Les quatre PowerPC, logés sur une carte fille, seront équipés de caches inline ou backline, dépendant également du type de processeur utilisé actuellement. Comme le PowerUP System Software possède une cohérence des caches contrôlée de façon logicielle, la pre\box peut même être équipée de processeurs qui ne gèrent pas le multi-processing au niveau matériel, comme le PPC603e ou le PPC750 (G3).

Système graphique 3D intégré

La pre\box possède également un sous-système graphique 3D intégré avec 8Mo de mémoire graphique, qui est connecté à un bus PCI 2.1 à 66 Mhz, avec un taux de transfert théorique maximum de 264Mo/s. Avec ce chipset graphique, le standard de base sur lequel les développeurs d'applications peuvent compter est très performant. Mais il y a plus: sur le même bus PCI cadencé à 66Mhz, un slot spécifique est prévu pour y connecter une carte accélératrice 3D à base de processeur Voodoo2 qui est couplé directement au chip graphique intégré. "Nous pensons ajouter une carte Voodoo2 comme upgrade soit produite par nous ou bien fabriquée en coopération avec d'autres fabriquants", comment Wolf Dietrich. "Nous n'oublions pas les demandes des joueurs invétérés".

SCSI, PCI

En standard, il y aura également un contrôleur Ultra-Wide SCSI-II et une carte Ethernet 100Mbits, qui permettra l'utilisation de puissants périphériques UW-SCSI et une connexion réseau très rapide, une solution qui supportera également les concepts de multi-processing distribué de Phase 5 digital products.

Pour permettre l'utilisation de cartes d'extensions à bas prix, un bus PCI standard avec 3 slots PCI est intégré à la machine. Ce bus PCI est cadencé à 66Mhz, mais il accepte également les cartes PCI à 33Mhz. Avec le bus PCI intégré, le développement de cartes pour la pre\box est très simple; de plus, les développeurs peuvent choisir des cartes PCI standards et les rendre compatibles en réécrivant simplement le pilote.

Phase 5 n'a pas encore décidé s'il y aura un support sur la carte pour un processeur 68k en option. "Pour les produits de la nouvelle génération, l'utilisation de logiciels écrits pour le 68k passe par l'émulation. Nous encourageons sans cesse les développeurs Amiga à s'appuyer sur nos technologies logicielles MP et nos recommandations que nous avons introduites avec notre PowerUP System Software, et ceux qui suivent ces recommandations pourront proposer des applications qui utiliseront immédiatement toute la puissance de notre futur système pre\box. C'est là et maintenant que tous les efforts doivent se concentrer", explique Wolf Dietrich.

En plus des fonctions principales, la pre\box comprendra toutes les fonctionnalités standards que l'on trouve dans un ordinateur aujourd'hui, comme une interface série et parallèle rapides, un port USB et une interface EIDE pour utiliser des lecteurs de CD-ROM et des disques durs à bas prix.

Disponible en octobre (Ed:))

La mise sur le marché de la pre\box est prévue pour octobre. Les prix de la pre\box sont déjà définis et basés sur les prix actuels des processeurs PowerPC. Il est prévu aujourd'hui de vendre les versions suivantes aux prix indiqués :

Pre\box 604/800 avec 4 PPC604e cadencés à 200Mhz au prix conseillé de 3.995 DM / 1995 dollars US / 1495 livres sterling

Pre\box 604/1000 avec 4 PPC604r cadencés à 250Mhz au prix conseillé de 4.995 DM / 2495 dollars US / 1895 livres sterling

Pre\box 604/1200 avec 4 PPC604r cadencés à 300Mhz au prix conseillé de 6.995 DM / 3395 dollars US / 2595 livres sterling

Pre\box 750/1200 avec 4 PPC750 cadencés à 300Mhz, avec chacun 1Mo de cache Backside, au prix conseillé de 8.995 DM / 4495 dollars US / 3395 livres sterling

Ces prix concernent une pre\box dans une minitour au format ATX, avec une souris et un clavier, ainsi que l'AmigaOS 3.1 et le système PowerUP System Software, sans mémoire, disque dur et CD-ROM. Pour une configuration de base avec mémoire, disque dur et CD-ROM (32Mo, 4Go, x24) il faut ajouter 750,00 DM (375,00 dollars US ou 275,00 livres sterling).

Remises pour les utilisateurs PowerUP

Afin d'aider et d'encourager les possesseurs de carte PowerUP, Phase5 digital products leur offrira des remises importantes à l'achat d'une pre\box .

"Nous voulons sécuriser les investissements actuels des utilisateurs. Il est clair que les utilisateurs et développeurs Amiga ont besoin de voir un nombre de machines à base de PowerPC grandissant dès maintenant, afin d'aider les développements", explique Wolf Dietrich. Les possesseurs de cartes PowerUP qui utiliseront les remises à l'achat d'une pre\box n'auront pas à renvoyer leurs carte PowerUP pour y avoir droit et pourront continuer à utiliser leur Amiga-PowerUP comme machine à part entière et même utiliser leur performance sous la pre\box grâce à un système de connexion fourni avec la machine. Ce système permettra d'utiliser les possibilités multiprocessing réseau du système PowerUP.

"Par ces travaux, nous voulons aider le marché Amiga", déclare Wolf Dietrich. "Une partie de nos efforts sera également d'aider les développeurs et de les pousser à développer pour PowerUP. Nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour garder les développeurs sur Amiga et pour ramener les développeurs Amiga qui sont passés sur d'autres plates-formes ou dont les développements sont en attente.

La sortie de produits récents, compatibles PowerUP, et réalisés en peu de temps, montrent que le portage d'applications vers les nouveaux processeurs et nouvelles technologies peut être simple et efficace. Afin de convaincre les développeurs Amiga, nous devons leur montrer le marché potentiel que nous offrons. Tous les utilisateurs peuvent nous y aider également en contactant leurs vendeurs et en leur demandant les versions PowerUP des logiciels qu'ils utilisent". ■

BoXeR sera compatible PowerUP

Index Information Ltd, Blittersoft et Phase 5 annoncent une coopération concernant la technologie PowerPC pour Amiga, sur la plateforme compatible "BoXeR system" développée par Index.

Le résultat sera un système BoXeR muni d'un emplacement réservé à une carte accélératrice PowerPC compatible PowerUP. La compatibilité sera totale et un nouveau standard fort émergera.

De même, l'emplacement pour la carte graphique sera compatible avec les standards de Phase 5 tels qu'on les connaît sur les cartes Cyberstorm PPC et MKIII.

Schindler s'excuse, et promet 'l'Amiga de l'avenir'



Jeff Schindler, General Manager de Amiga Inc, a parlé d'une période "dure" que traverse l'Amiga, en attendant la sortie d'un nouveau produit qui "ne sera pas basé sur l'architecture typique d'aujourd'hui".

S'adressant aux visiteurs à l'expo Amiga '98, le Gateway Computer Show à St Louis, Missouri, USA, Mr Schindler a aussi confirmé que Amiga Inc travaille avec d'autres sociétés pour préparer la version 3.5 du système Amiga *(voir AmigaNews du mois dernier*). Il ne les a pas nommées et il n'a pas donné une date de disponibilité pour le 3.5.

Voici quelques extraits de son discours.

Rien de bon ne vient rapidement

"Une chose que j'ai appris depuis que j'ai commencé mon travail avec l'Amiga est que Amiga n'est pas seulement une technologie époustouflante, mais c'est aussi des gens, des valeurs, du dévouement... c'est dans le coeur. Nous traversons actuellement des moments très durs, et il est difficile pour moi de lire les emails et d'écouter les appels téléphoniques, d'apprendre qu'il y a des sociétés qui sombrent avec l'Amiga. Ca fait mal, à un tel point que je dis à ma femme que je ne suis pas sûr de vouloir continuer ce travail. Je ne veux pas trahir ces gens.

"Mais le fait est que rien de bon ne vient très rapidement. Il faut de la patience. Quand je vois les dirigeants chez Gateway, je leur dis 'je veux faire ceci', et ils répondent 'ah bon, et vous pensez que c'est le meilleur plan..?' Peut-être pas. Alors nous retournons à la planche de dessin préparer un autre plan.

"Depuis le début j'ai dû faire au moins douze différents plans pour l'Amiga de l'avenir. Et ces plans ne sont pas pour ce que nous allons faire dans six mois, mais ce que nous allons faire jusqu'en 2001, 2002. C'est très frustrant, parce que nous voulons démarrer les choses. Oui, on peut faire la mise à jour de l'OS en attendant, mais en attendant que le plan d'avenir soit solide... et c'est un plan qui m'excite vrai-

ment. Une des bonnes choses qui soit arrivée en conséquence de tous ces retours au plan de travail, c'est qu'actuellement, j'ai un plan qui dépasse mes propres espoirs.

La concurrence

"Ce gros concurrent que nous avons est peut-être propriétaire des standards d'aujourd'hui, mais il n'est pas propriétaire de l'avenir (applaudissements).

"Ce qui va arriver est le "digitally connected global society". L'utilisation d'Internet deviendra habituelle pour tout le monde, et en même temps, nous avons la révolution digitale. Tout devient digital, et le digital apporte un nouveau réalisme aux jeux, cinéma, etc. Imaginez ce que cela va devenir. Je crois que ces deux choses seront la force, derrière un marché tout nouveau. Et, devinez quoi... les autres n'en sont pas encore propriétaires *(applaudissements)*.

"Ils voudraient bien le devenir. Mais il y a trois facteurs de peur qui bloquent l'acquisition d'ordinateurs par encore 60% des américains:

- combien de temps va t-il falloir pour comprendre comment utiliser cet objet stupide, et une fois que j'aurai compris comment l'utiliser, va t-il faire ce que je voudrai qu'il fasse? Si nous pouvons rendre l'utilisation aisée, ce sera un atout pour rentrer dans ce nouveau marché.
- combien faut-il investir pour acheter un PC quand je peux utiliser un notepad, pour acheter un produit nouveau quand je peux regarder mon téléviseur, pour acheter ce nouveau "box" quand je peux utiliser mon téléphone ou lire un journal. Je crois que, quand les prix continuent de baisser, les PC, avec leur OS qui exige beaucoup de ressources, auront du mal à suivre. Je crois que l'OS de l'Amiga est assez efficace pour servir pour ces produits *(applaudissements)*.
- l'obsolescence trop rapide. Tout le monde a peur d'acheter aujourd'hui un produit qui sera dépassé la semaine prochaine par un autre produit avec de nouvelles fonctions, ou bien que sa valeur plonge rapidement après la sortie d'un nouveau processeur ou autre composant, etc. Dans mon nouveau plan, je crois que nous pouvons vaincre cela. Je ne peux pas en parler, mais il y a une façon de faire cela. Ce ne sera pas basé sur l'architecture typique d'aujourd'hui, mais on peut le faire"*(applaudissements)*.

Les standards

"Il faut parler du sujet des standards. Parce que ce marché futur a été aperçu par beaucoup de sociétés dans le monde du PC, éléctronique grand public, téléphone, câble, broadcast. Il y a une énorme activité de partenariats et d'acquisitions, parce que personne ne sait qui seront les leaders. Veulent-ils un standard pour cette nouvelle industrie? Je crois qu'ils ont effectivement envie d'avoir des standards, mais il ne veulent pas qu'une seule société les contrôlent. Cela nous donne la possibilité de regarder la concurrence et de se demander ce qu'ils font mal et ce que nous pouvons faire bien. Et c'est une des raisons pour laquelle je ne vais pas faire des promesses devant vous concernant un vaporware que nous allons sortir dans deux ans. Quand nous disons ce que nous allons faire, je voudrais être honnête et pouvoir dire exactement ce qui se prépare.

"Ce qui est dur c'est qu'il va falloir du temps pour développer ceci et le lancer. Nous descendons dans une vallée, et nous allons continuer de descendre dans cette vallée avant d'en sortir. Si vous êtes obligés de faire autre chose, pour survivre, il ne faut jamais laisser ce morceau de votre coeur qui dit Amiga." (applaudissements).

System 3.5

"Nous avons une petite équipe, nous avons plusieurs personnes sous contrat, et vous avez sans doute entendu des rumeurs racontant que nous travaillons avec d'autres sociétés pour faire la mise à jour, et ceci est vrai. Nous travaillons avec plusieurs sociétés dans le but de prendre les meilleurs travaux existants et de les intégrer, et aussi rajouter de nouvelles fonctions. Petro a parlé du troisième trimestre, mais nous n'avons toujours pas de date exacte. Au fur et à mesure qu'on progressera, nous ferons des annonces.

"En général, nos priorités sont les capacités internet étendues (applaudissements), interface utilisateur amélioré, et support pour un maximum des standards de l'industrie *(applaudissements)*.

"Nous sommes une société de licences et de technologie, nous n'avons pas l'intention dans un futur proche, de sortir une nouvelle machine, nous cherchons d'autres sociétés pour produire le hardware Nous avons besoin de savoir, à travers les différents groupes d'utilisateurs, l'ICOA, etc., ce que vous développez, ce dont vous avez besoin, parce que nous voulons supporter ces choses-là dans le système *(applaudissements)*.

"Nous allons aussi avoir une meilleure documentation pour les développeurs (applaudissements).

"Il est important que nous gérions les changements majeurs, mais nous voulons voir le communauté Amiga bâtir, bâtir. Si quelqu'un, par exemple, veut faire un robot à technologie Amiga je lui dirai allez-y. *(applaudissements)*.

Le 3.5 n'est que le début

"Je ne veux pas parler que de OS 3.5, je voudrais aussi discuter l'expansion de l'OS pour aller vers d'autres niveaux. La 3.5 n'est que le début. Il va y en avoir d'autres, nous allons continuer d'ajouter. Ne pensez pas, quand 3.5 est sorti, c'est tout ce qu'ils vont faire. Non, nous travaillons sur beaucoup d'autre choses qui ne sont pas encore prêtes, je voudrais que vous compreniez cela. Et n'oubliez jamais le grand plan, je l'ai dit à mes employés cette semaine...

"Je leur ai demandé: Est-ce que je ne me suis pas beaucoup occupé de vous ces derniers temps? Ils ont répondu "Oui" (rires). J'ai dit 'Je l'ai fait exprès. Nous devons deviner l'avenir. Cela ne veut pas dire que nous allons arrêter les travaux en cours, mais si nous pouvons cimenter notre avenir nous pouvons revenir plus forts que jamais. Et c'est cela que je prépare'.

"Je voudrais vous dire la même chose. Je m'excuse de ne pas m'occuper de vous. C'est vrai. C'est parce que j'essaie de travailler cet avenir, d'obtenir son autorisation, et de nous emmener dans ce sens. L'avenir est encore un peu distant, mais si nous arrivons, ce sera une fête majeure..." *(applaudissements)* ■

Phase 5 travaillera avec l'ICOA

L'ICOA, dont nous avons publié les objectifs dans les pages News du mois dernier, comprend beaucoup de développeurs Amiga de haut niveau, comme des représentants d'Index, Haage & Partner et Phase5.

Apparemment, Phase5 est d'accord pour travailler avec l'ICOA, sur les futurs standards et le développement de la plateforme Amiga.

Joe Torre d'Amiga Inc. est le directeur d'un groupe de travail "Interim Amiga Architecture (IAA) work group", en même temps que d'un IAA API group.



Joe Torre

Il y a aussi un groupe de travail RTG, un groupe de travail SDE supervisé par Sam Stickland, et il y a des discussions avec Marc Albrecht à propos d'un standard RTA (re-targetable audio).

ICOA ACCEPTE DES NOUVEAUX MEMBRES

Le Transitional Steering Committee (TSC) de l'ICOA annonce qu'il est enfin en mesure d'accepter des demandes d'affiliation de tous ceux qui souhaitent faire avancer le futur technique de l'Amiga, qu'il soit commercial, individuel, domaine public, shareware ou académique.

Il suffit de lire les statuts sur le site (www.netreach.net/~fleecy/icoa/) et d'attendre qu'un formulaire de demande officielle soit proposé (cela doit être fait à présent).

UPDATE ASIMCDFS

Asimware communique la sortie d'AsimCDFS v3.9. Les pilotes suivants ont été ajoutés à la liste de compatibilité du logiciel :

- Yamaha CDR-400 CD-R drive
- Yamaha CRW-4260 CD-RW drive
- Yamaha CRW-2260 CD-RW drive
- Sony CDU-926S CD-R drive
- Sony CDU-415 CD-ROM drive
- Plextor UltraPlex CD-ROM drive
- Plextor PX-R412C CD-R drive
- Teac CD-R55S CD-R drive

- Ricoh MP6200 CD-RW drive
- Ricoh MP6201 CD-RW drive
- Pioneer DR-503s (24x) CD-ROM drive
- Pioneer DR-506s (32x) CD-ROM drive
- Toshiba XM-6201B (32x) CD-ROM drive
- ATAPI CD-R/RW drives

Les autres nouveautés :

- 4-way IDE splitter pour l'Amiga 1200.

- Conversion CDDA vers 8svx 8-bit mono dans le volume CD-Audio virtuel.

- Mise-à-jour du Inhibit dos packet pour empêcher toute instruction d'être envoyée au lecteur de cédérom par l'asimcdfs .device.

- asim_atapi.device reconnaît à présent la suite complète de commandes trackdisk ainsi que le protocole NewStyleCommands.

Les utilisateurs enregistrés peuvent se procurer cette mise-à-jour sur <ftp://ftp.asimware.com> <http://www.asimware.com> seulement avec leur numéro d'enregistrement.

MIAMI 3.0

La version 3.0 de Miami est disponible. En voici les nouveautés: :

- interfaces utilisateur distinctes pour MUI et GTLayout, rendant possible son chargement en cours d'utilisation, permettant le support des serveurs proxy SOCKSV4/V5.

- Support DHCP, utilisé par les modems câble et ADSL.

- Utilitaire "MiamiInit" de configuration complètement nouveau, supportant les modems K56Flex/X2, ISDN TAs, ISDN, et les réseaux locaux.

Holger Kruse, c/o Nordic Global Inc. <kruse@nordicglobal.com> <http://www.nordicglobal.com/>

IBROWSE v1.20

La nouvelle version d'IBrowse 1.20 n'inclura pas JavaScript. Seule la version 2.0 le fera, plus tard dans l'année.

Voici ce à quoi on a droit avec le patch téléchargeable qui transforme la version 1.12a en 1.2 :

- Lit les formats PNG et XBM.
- Une fenêtre d'histoire globale des sites visités.
- Sauvegarde en ASCII.
- Mode d'activation smart window.
- Option pour ne pas sélectionner la fenêtre de téléchargement.
- Réglage du minimum de mémoire CHIP.
- Options d'ouverture de fenêtres au démarrage.
- Fonctions de ClipBoard (enfin ! NdT)
- Vitesse améliorée du cache de butineur.
- Couleurs des images améliorées.
- Les images sont maintenant stockées en FAST RAM ! (d'où accélération en mode AGA).
- Beaucoup d'autres options mineu es et des corrections de bogues.

<http://www.hisoft.co.uk/cgi-bin/hisoft /upgrade>

EN BREF

LE POINT SUR AROS: A en croire Alexander Leidinger, certaines parties d'AROS sont complètes à 100% : battclock, icon, iffparse, mathffp, mathieeesingbas et utility.

MPDMAILPOST V2b: Pour envoyer le même mail à différentes personnes. Fonctionne avec YAM, YAM2, UUSPOOL et d'autres : Andy Kellett <mushypd@ redrose.net> Team AMOS + IAPA Team AMIGA <alt.religion.amos>

AIRMAIL PRO: La version 2.1 d'Air Mail Pro est disponible en démo sur <http://www .toysoftdev.com>

AGENDA

Le premier Show Amiga sur la côte ouest depuis quatre ans, organisé par le Sacramento Amiga Computer Club, le Redwood Empire Amiga Users Group, et d'autres user groups de la côte, avec la bénédiction officielle de Amiga, Inc. et l'Industry Council Open Amiga (ICOA) :

AmiWest '98 aura lieu à la "Ramada Inn" à Sacramento, California les 11 et 12 juillet 1998. <http://www.sacc.org/amiwest/>

Pour plus d'infos, contactez Alan Crandall à <alanwall@sonic.net> ou John Zacharias à <jzachar@calweb.com> Sacramento Amiga Computer Club P.O. Box 19784 Sacramento, CA 95819-0784

NOUVEAU DEPART POUR AMOS

Le code Source d'AMOS et d'AMOSPro (compilateur compris) ont été donnés à une petite équipe de développeurs qui veulent faire revivre ce langage.

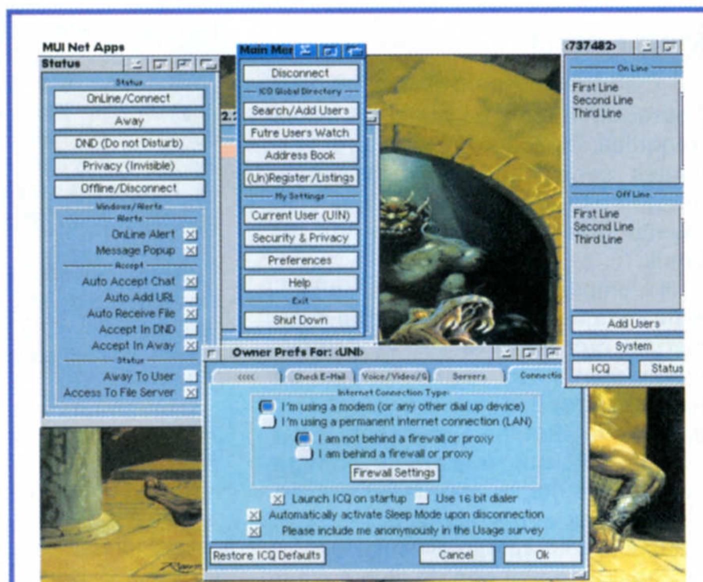
Ils se sont fixé pour mission, d'introduire le mode AGA et les modes de cartes graphiques, le support AHI, les datatypes, etc...

Il est possible de suivre les progrès de la chose sur <alt.religion.amos>

CONGE "SAS" SOLDE

Les dernières versions de SAS/C, qui a souvent été considéré comme le meilleur ensemble de développement en langage C, ont été vendues pour dix dollars, sans classeur.

Il reste pourtant un fait marquant: des mises-à-jour sont encore distribuées de temps en temps par un Institut SAS officieux.



ICQ (I seek you, Amiga)

La conversation sur le net entre interlocuteurs distants dans des petites fenêtres, comme sur un télex, avec déjà 8 millions d'utilisateurs, d'où en est le portage sur Amiga ?

Pas très loin, et c'est pourquoi circule une pétition réunissant déjà plus de 3000 signatures <http://www.mcmedia.com.au/amigaicq>. Le central d'ICQ est à <http://www. mirabilis.com>

EMULATEURS GRATUITS

Le non-inconnu Jim Drew de Microcode Solutions nous fait savoir qu'il met gratuitement à disposition, les émulateurs 8 bits Atari 400/800/XL/XE et Apple II.

Ils se trouvent sur <http://www.ctaz.com /~msdei> dans les catégories ACE (Atari Console Emulator) et AII (Apple II Plus emulator).

MINI-EDITO

Traditionnellement, on ne sait pourquoi, le mois de mars est assez tranquille. Pas de nouveautés renversantes cette année en ces temps giboulinesques. Sans doute les esprits sont-ils concentrés sur St Louis.

Il n'empêche que l'activité logicielle ne se ralentit pas, tant du côté commercial que dans le DP, et CUCUG ouvre même un centre Amiga en Russie. C'est d'ailleurs peut-être dans cette direction et encore plus vers l'orient que le sort de l'Amiga pourrait se jouer, car les marchés sont ouverts et les esprits pas encore complètement aliénés à l'entarté.

Comme je n'ai rien de plus à vous dire, je laisse les news parler.

INFOS D'ALLEMAGNE (03/97) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro d'avril 98)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin et AmigaPlus de mars 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

NOUVEAUTES LOGICIELS

SCALA MM400

Pas vraiment une nouveauté, mais il mérite tout de même d'être signalé, ce que ce remake apporte. Il s'agit d'un cédérom qui ne coûte plus DM 450 comme dans le temps, mais seulement DM 149. De plus, ou de moins, comme vous voulez, si vous êtes un utilisateur enregistré de la version MM300, vous ne le paierez que DM 99. Plus de dongle, beaucoup de fontes Amiga de couleurs, une centaine de photos de nature et une connexion privilégiée avec le futur cédérom "Digital Vernissages" sont les nouveautés les plus marquantes de cette rondelle de plastique. Une doc interactive est présente, ce qui permet de visualiser des démos directement du logiciel. A partir de la version 3 de l'OS, les datatypes sont gérés, le son aussi, mais pas de trace d'AHI. Des modules permettent de digitaliser des images avec FrameMachine ou VLab ou bien d'utiliser des genlocks. Enfin, les PhotoCD sont reconnues. [NightShift] <http://www.nightshifts-web.com/scala.html>

CHEZ HAAGE & PARTNER

Le site de Haage & Partner devient chaque mois plus attrayant, plus complet, plus complexe et plus polyglotte. Ainsi, il existe maintenant des pages en français.

Mise-à-niveau FUSION 3.1.

Pour DM 30 plus DM 8 d'emballage et de port, tout utilisateur enregistré de Fusion 3.0, (l'émulateur MacIntosh) peut recevoir son update vers 3.1. Corrections de bogues, addition d'un Store Buffer pour les 68060, correction du support SCSI non-Emplant, etc..., une très longue liste de nouveautés ou de corrections. Renseignez-vous et regardez la page <fu_31upd.htm> chez H&P.

Storm MESA. Encore une émulation OpenGL. Deux versions StormMESA 2.0 arrivent, la 68k et la PPC, écrites par Sam Jordan. Voir ma page MESA le mois prochain.

PageStream 3.3a est arrivé en Allemagne. Il existe un nouveau tableur ou plutôt un éditeur de tableaux indépendant, mais avec une mise-à-jour des versions 3.1b, 3.2b et 3.3a de PageStream pour que celui-ci puisse importer ces tableaux. On pourra ainsi ouvrir plusieurs tableaux à la fois, importer du texte à tabulation déterminée, des cellules mathématiques avec les opérateurs +, -, *, /, sum, avg, max, min, abs, etc..., des bords et des remplissages de cellules, des importations de graphiques dans les cellules, le formatage de date, heure et nombres, de texte (celui de PageStream), etc...

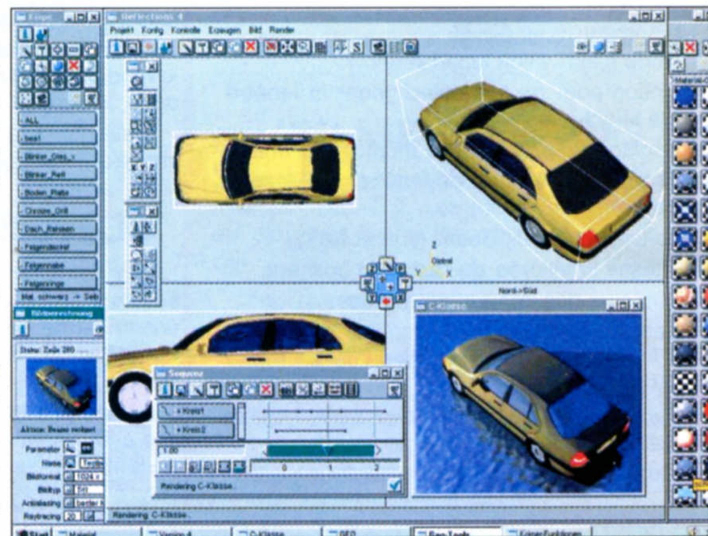
REFLECTIONS 4.2



Voici une version améliorée, plus rapide, plus complète, qui regroupe bien sûr la modélisation, le calcul de rendu et l'animation en un seul et même programme. Il y a maintenant une variante pour PowerPC. Parmi les nouveautés, on compte un générateur de paysage fractal, des modules nouveaux de chargement, et une fonction d'exportation DXF, de nouvelles possibilités de sélection et de nouveaux effets d'animation et de particules. La gestion AVI a été étendue. Voici un peu plus de détails :



- Nouveaux formats en importation.
- Nouveaux effets interactifs d'animations et de particules.
- Morphing. On peut à présent utiliser plusieurs objets et combiner les différentes catégories d'objets.
- Nouvelles fonctions d'édition.
- Nouveaux objets de base.
- Améliorations internes.
- Fonctions d'aide très retravaillées également disponibles en format HTML. SDK (Kit de développement logiciel) en option.
- En outre, les produits suivants complètent l'ensemble en lui donnant une puissance peu commune :
- Collection de plugins de textures. Volumes 1 et 2 (PC ou Amiga), chacun comprenant 30 textures. DM 59 chaque.
- RevCon 1.0 Pour la conversion des scènes Reflections vers POV-Ray ou DXF. DM 89.
- KonturFinder pour vectoriser des images ou des masques. DM 39.
- OBI Professional, programme de conversion bien connu qui charge, convertit et sauve dans les formats Real 3D, DXF AutoCAD, 3D Studio, Imagine, Lightwave, Videoscape, Caligari TrueSpace, REFLECTIONS 4. DM 249. [Oberland]

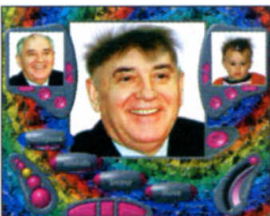


ELASTIC DREAMS



Des nouvelles du premier programme de morphing en temps réel sur Amiga. Grâce à son interface innovante et inhabituelle, le travail est agréable.

Trois partie scomposent le logiciel : La partie "compositeur" est faite pour mixer deux images. La partie "Elastique" est, comme son nom l'indique, pour effectuer des déformations. Enfin, la partie "Manager" est spécialisée dans l'animation et la condection de séquences.



Qualité 24 bits, plus de 50 formats reconnus en lecture plus les datatypes, 11 en écriture, intégration directe de ScanQuix, flou de bougé, 14 effets pour la partie élastique comme vagues, tourbillon, rotation, sculpture, étranglement, etc..., impression directe à travers de TurboPrint, techniques spéciales d'adoucissement de l'image pour les meilleurs rendus tant en images seules qu'en animations, versions 68k et PowerPC sur le CD. DM 149. [Motion Studios] <MotionStudios@mail.netwave.de> <www.vossnet.de/titanhb/motionstudios>

TORNADO 3D

Voici ce que nous dit Eyelight de son logiciel :

Offrez un logiciel de station graphique 3D à votre ordinateur. Tornado 3D v 1.5 "Une demi-version qui fait la différence".

Tornado3D v1.5 est la première mise à niveau significative de notre système de modélisation, de rendu et d'animation 3d avancée pour Amiga et DraCo.

Tornado3D v1.5 intègre plusieurs des demandes d'utilisateurs et est la preuve la plus tangible de notre engagement à la plateforme Amiga.

Encore mieux : tandis que la plupart des sociétés de software auraient demandé de l'argent pour cette mise à niveau, nous l'offrons à tous les utilisateurs de Tornado 3D.

Les utilisateurs enregistrés ne doivent pas même payer le téléchargement, car nous expédions actuellement v1.5 avec un livret imprimé GRATUIT à toutes les personnes ayant retourné leur carte d'enregistrement. (Si vous possédez Tornado3D mais ne l'avez pas encore renvoyée, faites-le dès maintenant. Aucune mise à niveau 1.5 gratuite ne sera envoyée après le 21 mars 1998).

Après avoir publié une mise à jour si importante, personne ne s'attend à d'autres nouveautés dans un futur proche, n'est-ce pas ? Eh bien, pourtant, nous sommes déjà en train de produire la version 2.0 de Tornado3D, qui devrait sortir début mai 1998.

La version 2.0, qui s'appellera "Tornado 3D Professionnel" apportera à votre ordinateur des fonctions haut-de-gamme. Entre autres : Dessin sur mesh 3D, triangles fractales, véritables ossatures et musculations, fourrure et chevelure, un langage script complet d'ombrage semblable à C ou Java, et bien sûr, la pleine utilisation du PowerPC.

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Après la diffusion de la version 2.0, le prix sera doublé. Pas de surprise puisque vous pourrez déjà bénéficier de fonctions à un prix quatre fois moindre que sur n'importe quelle autre plateforme. Mais, pour prouver notre gratitude à ceux qui ont acheté ou achèteront Tornado 3D avant la sortie de la version 2.0, celle-ci sera GRATUITE. Oui, c'est ainsi, le simple fait d'acheter Torando 3D avant mai 98 vous la rendra gratuite. Nous savons que ça a l'air trop beau pour être vrai, mais jusqu'à présent, Tornado 3D a été trop beau pour être vrai. Pourtant, nous avons toujours tenu nos promesses.

C'est pourquoi nous diffusons la version 1.5 dès à présent, pour vous montrer comme le développement progresse vite et bien, afin que tous puissent joindre la révolution Tornado 3D tout en économisant. Maintenant, jetez un coup d'oeil aux nouveautés et laissez exploser votre étonnement. Pour que chacun puisse les essayer, une démo 1.5 sera prochainement disponible. Et surtout, réjouissons-nous de la renaissance de notre ordi préféré, l'Amiga.



Rappel des nouveautés de la version 1.5:

- Raytracing
- Field Rendering (rendu de champs)
- Support total du chip graphique
- Cages de déformation
- Textures et mappings de déplacement
- Effet Glow
- Alpha Channel
- Particules blob
- Encodage video Broadcast
- Vieillissement de particules
- Automorphing étendu pour des animations sans keyframes
- Hiérarchies et poses smart
- Gestionnaire de poses avec Over et Under
- Shoot intégré
- Controle d'animation par Spline Ease In-Out
- Modèles de caméras réelles
- Conseils de démarrage pour des débuts faciles
- Nouvelles primitives spline
- Skinning de spline
- Importation d'objets Imagine
- Importation d'objets Lightwave
- Auto-sauvegarde des objets Object au sein des projets
- Menus rapides
- Prévisualisation des animations splines
- Selecteur smart d'objets
- Panneau de préférences amélioré
- Le rendu nécessite moins de mémoire
- Prévisualisation en box de couleur
- Flou de bougé plus contrôlable
- Contrôle de finesse de détails
- Mapping de réflection et réfraction amélioré
- Panneau d'éclairage amélioré
- Lens flares améliorés
- Auto-convergence de la cinématique inverse
- Profondeur de champ améliorée
- Lumières volumétriques sphériques
- Mémoiremètre en temps réel
- Textures algorithmiques 3D
- Sauvegarde d'images RAW
- Et beaucoup d'autres choses zencore... [Eyelight]

NET
CAMPAGNE "OPERA"

Participez à la campagne Opera. Opera est un nouveau butineur conçu par une firme norvégienne pour le monde du PC. Mais vu que ces gens-là aiment l'Amiga, ils se proposent d'en faire le portage sur notre plateforme. Comme ils ont besoin d'un seuil de rentabilité, ils demandent aux amigaphiles intéressés de voter pour ce portage sur leur site : <amiga@operasoftware.com>. Ce butineur essaye de se mesurer aux grands, comme Internet Explorer et Netscape, et il respecte le HTML 3.2 d'une manière très stricte, il fait du multifenestrage, du zooming et permet en temps réel de visualiser ou non les images.
<http://www.operasoftware.com>

LE HIT-PARADE DES VENTES ALLEMANDES EN FEVRIER 98

Le Top 5 des utilitaires :

1. (2.) Oxyron Patcher
2. (3.) Miami V2.x+Into the Net
3. (1.) Turbo Print Prof. 6.0 dt.
4. (9.) Turbo Print Prof. 6.0 engl.
5. (-) Zip/Jaz Tools

Le Top 20 des jeux :

1. CD Myst dt.
2. CD Myst engl.
3. CD OnEscapee
4. CD Theme Park
5. CD Brain Damage Pinball
6. CD Nemac IV
7. CD Final Odyssey
8. CD Ultimate Super Skidmarks
9. Disk Triple Fun
10. Disk Blade
11. CD Ultimate Gloom
12. Disk Megablast
13. CD Games Room
14. CD Erben der Erde
15. CD Grandslam Gamer Gold
16. CD Trapped 2
17. CD Street Racer
18. Disk Dune 2
19. Disk Colonisation
20. Disk Wing Commander

Le Top 20 des cédéroms Amiga

1. (-) Aminet 23
2. (-) Amiga Format CD 24
3. (3.) Scala MM 300
4. (1.) Aminet 22
5. (4.) Aminet Set 5
6. (2.) Amiga Format CD 23
7. (10.) Amiga Format CD 22
8. (8.) Amiga CD 2/98
9. (9.) Personal Paint 7.1
10. (-) Steuer Profi 97
11. (6.) Aminet 21
12. (7.) Aminet Set 3
13. (26.) Wordworth 6 Office
14. (-) Aminet 13
15. (25.) Aminet Set 4
16. (15.) Deluxe Paint 5
17. (14.) Kara Collection
18. (-) Print Studio Pro
19. (-) Geek Gadgets 2
20. (11.) Tele-Info Vol. 2

AGENDA

3-5 avril 98 : AmiTech98, Stockholm. 1500 m2 sur 2 étages. <http://www.canit.se/amitech/at98pr.html>

25-26 avril 98 : Journées magiques de Trèves. Le groupe Amiga1 de Eifel-Trier-Luxemburg vous invite comme chaque année. <http://www.amiga1.org>Ausstellung sort:
Bâtiment C de l'Université de Trier (Trèves)
Informations : Amiga1 e.V, Sauertalstr. 18. D-54675 Wallendorf. Tel./Fax.: 06565/944006 <mtt98@amiga1.org>
Entrée gratuite. Samedi de 10:00 a 18:00
Dimanche de 11:00 a 18:00

26 avril 98 : Anvers. Tony Mees, Lepelstraat 11, 9140 Steendorp, Belgique

Tel 00 32 3 744 13 19 <waasland@glo.be>
<http://titan.glo.be/waasland>
15-17 mai 98 : WOC à Londres.
29-30 mai 98 : International Amiga 98, Toronto, Canada
<http://www.randomize.com/ia98.html>
13-15 novembre : Computer '98/Amiga '98, Cologne <http://www.computer98.de>

LA VIE AVEC MOVIESHOP

J'ai décidé de renommer cette rubriquette ainsi, car MovieShop est le tronc commun entre VLM, DraCo et Casablanca. Les nouvelles se font rares, bon signe, cela veut dire que tout tourne bien, mauvais signe, cela veut dire qu'il n'y a pas beaucoup de nouveautés, et sans signe du tout de la part de MSG...

Et si, pourtant, une nouvelle de Claus B. de Witten, qui nous dit qu'on a des chances de voir la carte accélératrice d'effets pour MovieShop au NAB de Las Vegas, et qu'elle sera, avec un peu de "chance", commercialisée un ou deux mois plus tard. Claus B. nous dit qu'il est désolé du problème du manuel, on ne sait pas duquel il s'agit. Celui des effets de MovieShop ou celui de la carte future? Rappelons qu'à l'adresse <http://brainstorm.ino.de/draco_effekte.html >, on peut tout trouver sur les effets MovieShop.

Hop, j'ai intercepté subrepticement les tarifs conseillés par MacroSystem en Allemagne (la TVA allemande de 15% est incluse) :

- DraCo AV Workstation '060 including DraCo Motion, 4 MB EDO-RAM, carte graphique 4 MB Atlais, lecteur de cédéroms, lecteur de disquettes. DM 8.996.
- DraCo Interface DV : DM 3000
- DraCo Machine control : DM 1150
- DraCo Kit Dongle PAR : DM 79
- DraCo Wheel (Jog Shuttle) : DM 598

Pour les véhélémistes, une mailing-list spéciale court depuis déjà quelque temps sur le sujet très particulier de l'adaptation de VLM au bus Zorro-III ou à l'accélération du bus Zorro-II. Etant donné le peu de trafic sur cette liste, il a été décidé de la consacrer généralement à la carte VLM. C'est une liste Majordomo et donc très rapide.

Pour s'y connecter, il suffit d'envoyer un message avec exclusivement les mots SUBSCRIBE SPECIAL à MajorDomo@kernersville.com, sans mettre de sujet particulier.

EN BREF

PRODAD

La célèbre société allemande nous communique son changement d'adresse :
proDAD International, Auf der Breite 22
D - 31848 Bad Münder, Allemagne
Phone / Fax +49-5042-959744
<petra@prodad.de>
<http://www.prodad.de>

PAULOGENICS

Paul Nolan raconte tous ses déboires avec les gens de chez Almathera, travaille d'arrache-pied à une version entièrement nouvelle de Photogenics qui s'appelle pour l'instant Photogenics NG (Next generation) mais qui devrait porter un nom nouveau. C'est pourquoi Paul vous invite à vous pencher sur la recherche de ce nouveau nom. Pour en savoir plus, <http://www.users.dircon.co.uk/~pnolan/> ou envoyez-lui le résultat de vos cogitations dans la ligne de sujet d'un message a <newname@pnolan.dircon.co.uk> ou si vous pensez que le nom Photogenics devrait rester, un simple message de vote à <callitphotogenics@pnolan.dircon.co.uk>. Mais Paul vous demande de bien vouloir vous assurer de l'originalité du nouveau nom en faisant une recherche sur <http://www.altavista.digital.com>.

RETOUR DU PERISCOPE POUR AVRIL

Récemment, Maxtor and IBM ont annoncé une nouvelle technique utilisant les têtes magnétorésistantes (MR) permettant d'encore augmenter la capacité des disques durs.

Les têtes MR avaient déjà été utilisées auparavant, mais étaient trop lentes.

Une nouvelle compagnie, "American Computer Company" a annoncé l'arrivée du "90b8". Il s'agit d'une unité de stockage de masse fixe, basée sur une nouvelle sorte de condensateur de transfert. 90 Gigaoctets, 6.650 Megabit/s de taux de transfert soutenu, de 0.15 à 0.31 nanosecondes de temps d'accès, consommation "négligeable" -> 1 milliampère, 1 heure de conservation des données sans alimentation, 100 ans de conservation des données avec une alimentation infime. Pas de prix communiqué. <http://www.accpc.com/tcapstore.htm>

MASTERISO 2.0

Asimware est fier d'annoncer la sortie de MasterISO v2.0, leur génération prochaine de logiciels de gravage CD-R/RW.

Basé sur l'expérience accumulée par l'écriture de AsimCDFS et de Master ISO 1, la version 2.0 a été repensée complètement, afin de générer un programme absolument stable. Des centaines d'utilisateurs ont aidé par leurs propositions à la réalisation.

Nouveautés :

- Ecriture "Disc-at-Once".
- Copie de CD à CD-R/RW.
- File Manager complet pour éditer les structures de répertoires.
- Ecriture "On-the-fly" du disque dur au CD-R/RW.
- Compatibilité avec les systèmes Rock Ridge et Joliet.
- Multisession incrémentale.
- Support Jukebox pour les Elms DVL (en option).
- Fonctionalité par mise-à-jour Firmware pour les lecteurs CD-R/RW sélectionnés.

MasterISO 2.0 est livré avec un manuel compréhensible de 228 pages d'une valeur évidente, tant pour le débutant que pour l'expert.

L'interface est adaptable à toutes les fontes, reconnaît tous les modes d'écrans Amiga et est localisable. L'allemand et l'italien sont livrés en standard. US$ 89. Une version démo est disponible sur le site. Contact: Tammy Lynn Rodley <tammy@asimware.com> <http://www.asimware.com>

SYZYGY RESEARCH & TECHNOLOGY

Syzygy Research & Technology Ltd., la compagnie qui a réalisé le programme d'astronomie "The Digital Universe", est en train d'observer les résultats du vote sur e-mail pour savoir s'ils peuvent se permettre de continuer à développer le produit sur Amiga. Le vote est ouvert depuis février, mais j'ai demandé à Syzygy que le vote ne soit pas arrêté avant fin avril pour vous permettre, amis lecteurs, d'aller ajouter vos voix si cela vous tente. N'allez pas non plus voter si vous n'êtes pas intéressés, cela les mettrait dans l'embarras par la suite.

Si votre souvenir du programme est vague, rafraîchissez-le et reportez-vous à mon article dans le numéro 104. La page du vote pour Amiga est:
<http://www.syz.com/DU/amiga2.html>

OPTIONS SUR SIAMESE 4

Rappelons que le système Siamese est un pont entre un PC et un Amiga et qu'il a débuté avec une liaison série (RTG) et SCSI (pour le transfert de fichiers).

La version 2.5 a apporté l'Ethernet et le protocole TCP/IP. La version 4.0 est basée sur le principe de mettre un Amiga AGA complet sur une carte PCI dotée d'un 68040 à 33 MHz ou d'un 68060 à 66 MHz.

Le portage de Siamese vers la compatibilité Mac/PC est prometteur, mais le manque d'ardeur des constructeurs et des développeurs devant le marché Amiga pousse Stephen Jones à être très prudent dans ses estimations. C'est pourquoi il aimerait savoir combien d'acheteurs potentiels sont prêts à investir US$ 499 ou 400 livres Sterling dans son produit.

Il propose une avance sur l'achat non-remboursable sauf en cas de non-construction du produit, intéressante par l'économie réalisée par l'acheteur.

- Pour une avance de 25 livres, le prix définitif sera de 375 livres soit 25 livres d'économie.
- Pour une avance de 50 livres, le prix définitif sera de 350 livres soit 50 livres d'économie.
- Pour une avance de 75 livres, le prix définitif sera de 325 livres soit 75 livres d'économie.

La disponibilité de la carte tarderait environ quatre mois. Le seuil de rentabilité pour la construction est de 500 cartes.

La vitesse devrait voir une accélération d'entre 50 et 100 %, ce qui donnerait l'équivalent d'un 68060 à 133 MHz. De plus, le PC hôte, grâce à OpenGL, délesterait le CPU de la charge du graphisme.

Sinon, la carte ayant un chipset AGA complet, la plupart des jeux devraient fonctionner en sortie vidéo et les genlocks seraient compatibles.

Pour en savoir plus :

Projet Alpha pour l'Amiga, Siamese Systems Limited, 9 Church Lane, Hockliffe, Beds, LU7 9NQ. Grande-Bretagne. Tél +44 (1525) 211327
<http://www.siamese.co.uk>
<steve@siamese.co.uk>

ESSAIS

PICTURE MANAGER PRO : Logiciel de banque et de conversion d'images.
Test : Amiga Plus 03/98.
Marque : Irsee Soft.
Version : 5.0
Prix : DM 129.
Positif : Fonctionne avec un PowerPC. WebWizard. Confection améliorée des vignettes. Fonction de prévisualisation.
Négatif : Gestion des formats vectoriels parfois problématique.
Verdict : 93 %. Même dans sa cinquième version, l'originalité surprend. Même sans PowerPC, les nouveautés sont intéressantes.

PEN PARTNER : Tablette graphique.
Test : Amiga Plus 03/98.
Marque : Wacom
Prix : DM 269.
Positif : Haute définition. Utilise la sensitivité à la pression d'Art Effect. Installation facile.
Négatif : Ne fonctionne toujours pas avec un Amiga 1200. Pas d'adaptateur pour le port série.
Verdict : 92 %. Spécialement avec Art Effect, la tablette est d'une grande utilité. Elle appartient à la panoplie du graphiste.

FONT MACHINE : Logiciel générateur de fontes.
Auteur : Michaele Puccini.
Version : 3.0
Prix : DM 129.
Test : Amiga Plus 03/98.
Positif : Facile à utiliser. Très bon effet d'embossage. Port ARexx. Enregistrement automatique de macros ARexx.
Négatif : Pour l'instant seulement en anglais. Les effets 3D et chanfrein se sont pas texturables.
Verdict : 92 %. Pas de concurrence pour ce programme qui permet de se faire des fontes personnelles.
Test : Amiga Magazin 03/98.
Positif : Résultats satisfaisants. Presque aucune erreur. Accepte n'importe quelles fontes.
Négatif : Deux manuels en anglais. Enregistrement compliqué.

AMIGA FOREVER : Cédérom d'émulation Amiga pour PC.
Test : Amiga Plus 03/98.
Marque : Cloanto.
Version : 2.0.
Prix : DM 119.
Positif : Grande compatibilité. Configuration facile. Contenu intéressant.
Négatif : Emulation plutôt lente
Verdict : 94 %. Incontournable pour qui veut émuler un Amiga sur PC.

ART EFFECT : Logiciel de retouche d'images.
Test : Amiga Magazin 03/98.
Marque : Haage & Partner.
Version : 2.5.
Prix : DM 298.
Positif : Gestion améliorée de la mémoire. Le travail avec les grandes images est facilité.
Négatif : Mémoire virtuelle lente.
Verdict : 89 %. Mention très bien.

POWER EFFECTS : Modules PPC pour les effets.
Test : Amiga Magazin 03/98.
Marque : Haage & Partner.
Version : 2.5.
Prix : DM 69.
Positif : Accélère la retouche d'image avec une carte PowerPC.
Négatif : Néant.
Verdict : 80 %. Mention bien.

STORMC POWER ASM : Module assembleur pour StormC.
Test : Amiga Magazin 03/98.
Version : 3.0.
Marque : Haage & Partner.
Prix : DM 150.
Positif : Notice exceptionnelle avec tutorial d'assemblage. Maitrise presque toutes les directives d'assembleage existantes. Beaucoup de mnemoniques. Très bonne recherche de bogues.
Négatif : Pas de manuel imprimé. Pas de Debugging- ni Resource-tracking.
Verdict : 94 %. Mention très bien.

ADRESSES ALLEMANDES

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

Eagle Computersysteme. Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald. Tél (7191) 30 09 93 Fax (7191) 5 90 57

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99

Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90 WWW http://www.micronik.de/

Motion Studios, Wildermuthplatz 3, 28211 Bremen. Tél (421) 24 99 66 Fax (421) 24 95 56 BBS (421) 43 88 29 Email MotionStudios@mail.netwave.de WWW ww.vossnet.de/titanhb/motionstudios

Nightshift, Augustenburgerstraße 41a, 22769 Hamburg. Tél Fax (40) 850 55 30 WWW http://www.nightshifts-web.com

Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85 E-mail info@oberland.com WWW http://www.oberland.com

Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www.phase5.de

proDAD, Auf der Breite 22, 31848 Bad Münder Tél Fax (5042) 95 97 44 <petra@prodad.de> <http://www.prodad.de>

RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn. Tél (5251) 64 06 46 Fax (5251) 64 06 55 Mailbox +49 5251 680201 http:\\www.xpo.de\scanquix Renderland, Klingsortstr. 3/14, 81297 München. Tél (89) 91 35 35 Fax (89) 91 44 72 dgodsey@emeraldis.com

Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 WWW http://www.schatztruhe.de E-Mail schatztruhe@cww.de

TKR GmbH & Co KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel. Tél (431) 33 78 81 Fax (431) 3 59 84 WWW http://www.tkr.de

Vesalia, Industriestraße 25, 46499 Hamminkeln. Tél (2852) 9140 10/11/14 Fax (2852) 18 02

ABONNEMENT

Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.
Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.

Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.



Le 68060 à 90 Mhz est pour demain...

Selon Amiga Format, Motorola aurait retravaillé les plans du 68060 afin de l'amener à la technologie au 0.42 microns (contre 0.50 actuellement). Cela devrait se traduire par la sortie en Avril d'un 68060 plus petit et surtout cadencé à 75 Mhz (et qui pourrait selon les spécialistes de Format, être surcadencé à 90 Mhz sans aucun problème). Il se pourrait même que Motorola aille encore plus loin en transposant la technologie du 68060 au 0.25 microns et ainsi, obtenir des cadences de l'ordre de 266 Mhz (un super 68060 qui pourrait être baptisé 68080 ?), mais ceci n'est que pure spéculation...

CyberGL PPC

Wolf Dietrich, PDG de Phase 5, n'en finit pas de donner des interviews exclusives et après celle pour ANews (numéro de mars 1998), voici celle pour Amiga Format. On y apprend les futures sorties de CyberGraphX AGA, CyberGraphX en version PPC et surtout CyberGL (librairies graphiques optimisées 3D) en version PPC.

300.000 Amiga chipsets?

Selon sa déclaration fiscale du 4° trimestre 1997 destinée à la Commission de sécurité et échanges américains, Regent Electronic Corp., la filiale de Lotus Pacific Inc. chargée de commercialiser les WonderTV A6000 (borne familiale multimédia à base d'Amiga AGA) devrait fournir les composants nécessaires à l'assemblage de 300.000 unités d'ici la fin 1998 (voir AmigaNews 109). CU Amiga, et tous les spécialistes avec eux, se demandent où REC va aller chercher les chipsets AGA.

Maison mère

Après les pertes considérables du 3° trimestre 1997, Gateway 2000 a renoué avec les performances record pour le 4° trimestre avec une augmentation de 38% des échanges et de 28% des revenus par rapport à la même période de 1996. Espérons que cela profitera à l'Amiga.

Disparition-Réapparition

La société GVP-M, qui avait succédé à GVP, avait brusquement disparu courant décembre alors qu'elle semblait prête à commercialiser de nouveaux produits. Heureusement, son site web (www.gvp-m.com) a été mis à jour. On peut y apprendre qu'il ne s'agissait que d'un simple déménagement, et que de nouveaux produits sont dès à présent disponibles (avec entre autres le TBC+, Glock et des cartes accélératrices allant du 68030 au 68060). Mais la meilleure nouvelle est le retour probable sur le marché de la carte GVP Spectrum 24 bits (compatible CybergraphX) à un tarif plus qu'agressif.

PLAYTIME

Games explosion!

Amiga Format consacre pas moins de 32 pages aux jeux en revenant d'abord sur la sortie de Doom sur Amiga. Si les remarques sont plus qu'acides à l'encontre d'ID Software qui en 1992 avait décrété que notre machine ne serait jamais capable de faire tourner Doom, elles n'en sont pas moins pleines de bon sens. La surprise n'est pas que Doom puisse tourner sur Amiga n'est pas vraiment une surprise (le code Unix se traduit plutôt bien en code Amiga) mais qu'il tourne aussi bien et avec une telle fluidité sur des machines convenablement boostées, voire mieux que tous les clônes sortis sur Amiga (Alien Breed 3D2, Breathless et autres Gloom). Ces derniers ont été développés pour pouvoir tourner sur A1200 de base alors que pour Doom, il faut au minimum un disque dur, un 68030 et 8Mo. Lorsque l'on voit que DOOM, à lui seul, a lancé la course à la puissance dans le monde PC (et entraîné ainsi une baisse sensible des prix), on ne peut que regretter qu'il ne soit pas sorti à la même époque sur Amiga. Combien de 1200 vitaminés au 68040 ou au 68060 y-aurait-il aujourd'hui ?

Parmi les nouveautés annoncées, EAT THE WHISTLE est un jeu de foot très prometteur en 3D isométrique avec surface mappée (pelouse sèche, humide, détrempée, enneigée...) nous venant tout droit d'Italie (la scène montante du jeu sur Amiga) et écrit par Hurrican Software. Ces derniers ont aussi dans leur projet un jeu d'aventures aux graphismes superbes: ESCAPE TOWARDS THE UNKNOWN. Gareth Murfin, très présent sur les IRCs, serait en train de réaliser DEAD WALK, un clône de Resident Evil. Et il y a encore beaucoup d'autres jeux annoncés...

Quake!

Cu Amiga a pu tester une pré-version du dernier-né de ClickBoom. Excellente nouvelle: l'Amiga s'en sort très bien pour un jeu entièrement en 3D. Selon les tests comparatifs effectués par la rédaction du magazine anglais, Quake tournerait aussi rapidement sur un 68060/50Mhz que sur un P150 à cartes graphiques équivalentes alors que le même 68060 en 256 couleurs sous AGA donne du fil à retordre à un 486DX4 100Mhz avec carte graphique. La version Amiga sera la plus rapide car la plus optimisée et la version PPC devrait écraser toutes les autres surtout que la compatibilité BVision et Cybvervision sera assurée (mode 16 bits pleine vitesse assuré).

CHAMPIONSHIP MANAGER 2: Management footballistique
Commercialisé par: Sadeness (00.44.1263.722.169)
Prix: £29.95 Test: Amiga Format 03/98
Configuration minimale: A1200 (et rien d'autre de permis)
Storyline: acheter, entraîner, vendre des footballeurs et gagner des coupes et autres championnats
Action: gérer un club de football
Vue: 2D
Positif: Sans.
Négatif: 1 heure pour un seul match.
Verdict: 12%. A éviter à tout prix.

MYST: Mythe
Commercialisé par: Sadeness (00.44.1263.722.169)
Prix: £29.95 Test: Amiga Format 03/98
Configuration minimale: Aga + 8 Mo + Cédérom
Storyline: à la recherche du temps perdu
Action: réfléchir, toujours réfléchir
Vue: 2D
Positif: L'un des meilleurs jeux d'aventure. Enigmes très logiques. Les graphiques. Intrigue très prenante.
Négatif: Il faut être patient, très patient et faire attention à tout.
Verdict: 92%. L'un des plus beaux jeux jamais sortis sur Amiga.

MOBILE WARFARE: Jeu de guerre
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.500.131.486)
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 03/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: missions avec objectifs
Action: élaborer une stratégie, placer ses hommes, les déplacer et vaincre
Vue: 2D
Positif: Composante tactique très présente. Possibilité d'acheter des armes plus puissantes et des appuis aériens. Difficulté très bien maîtrisée.
Négatif: Les incohérences dans les scénarii. Graphiques. Pas de sauvegarde.
Verdict: 69%. Simple et prenant.
Test: CU Amiga 03/98
Positif: Le côté Stratégie. Les extras (troupes aéroportées, aide médicale, missiles,...). Prix.
Négatif: Courbe d'apprentissage mise à mal par des missions impossibles à réaliser. Les conflits ne sont pas vraiment gérés en temps réel.
Verdict: 68%. Aurait été mieux noté un an plus tôt.

PINBALL BRAIN DAMAGE: Flipper
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.1793.432.176)
Prix: £19.99 Test: CU Amiga 03/98
Configuration minimale: Workbench 3.0+ + 2Mo + HD (option)
Storyline: comme une boule de flipper
Action: retenir la boule sur le plateau le plus longtemps possible
Vue: 2D
Positif: Réactions de la balle configurables. Mode d'écran Super Hi-res (possibilité de voir la table dans son intégralité).
Négatif: Seulement deux tables dont une nullement intéressante.
Verdict: 65%. Ne surpasse pas les vieux classiques.
Test: Amiga Format 03/98
Positif: Mouvements de la balle. Le mode Super Hi-res. Les effets sonores.
Négatif: Seulement 2 tables. Difficulté trop grande.
Verdict: 67%. Juste au dessus de la moyenne.

ULTIMATE SUPER SKIDMARKS: Dernière mouture
Commercialisé par: Guildhall Leisure (00.44.1302.890.000)
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 03/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: terminer la course devant
Action: conduire, déraper, percuter les opposants et gagner
Vue: 3D isométrique
Positif: Version cédée. Nombre de véhicules, de circuits. Prix.
Négatif: Toujours impossible de choisir sa voiture en mode championnat.
Verdict: 90%. A mettre dans son lecteur cédé.
Test: CU Amiga 03/98

Positif: Les tonnes de sons, de véhicules, de pistes. Tout tourne directement à partir du cédé.
Négatif: Rien de bien nouveau.
Verdict: 70%. A quand le véritable Skidmarks 2?

WINGNUTS: Satanas et Diabolo à la poursuite du pigeon voyageur
Commercialisé par: SkunkWorks (00.44.1846.675.453)
Prix: £14.99 Test: Amiga Format 03/98
Configuration minimale: A1200
Storyline: duels aériens
Action: choisir son coucou et entrer dans l'arène
Vue: 3D simulée
Positif: Armes disponibles. Graphismes des personnages et des avions. Présence de nuages.
Négatif: Arène limitée. Moteur graphique (action saccadée même sur un 68060). Terre et ciel indiscernables dans certaines arènes.
Verdict: 58%. De bonnes idées....

CYGNUSED 4.2: Éditeur de textes
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: Weird Science (www.weirdscience.co.uk)
Prix: £29.99
Positif: Le moteur d'affichage de texte à l'écran le plus rapide du marché. Très grande efficacité. Compatible CybergraphX/Picasso96.
Négatif: Documentation déroutante. Interface très inconfortable.
Verdict: 89%. Le meilleur afficheur de textes du marché.

DIGITAL QUILL: Editeur de textes
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: Finale Development (www.finale-dev.com)
Prix: $34.95
Positif: Interface agréable avec de larges boutons simples à utiliser. Menus déroulants logiques et concis. Prêt pour l'intégration avec SAS/C, Modula ou DICE C grâce au système de macros. Manuel imprimé.
Négatif: Les justifications de paragraphes. Peu de flexibilité.
Verdict: 87%. Il reste encore du chemin pour arriver en haut de l'affiche.

DPAINT V CD: Papy fait de la résistance
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.500.131.486)
Prix: £19.99
Positif: L'un des meilleurs logiciels de dessin de tous les temps. Utilisé par presque toutes les sociétés de développement de jeux (Amiga ou autres). Le meilleur choix possible pour travailler en HAM. Extrêmement simple d'utilisation. Le manuel imprimé (en plus du manuel sur le cédé). Le deuxième cédé rempli de fonts, images et autres animations.
Négatif: Incompatible avec les cartes graphiques. Très lent en 256 couleurs. Le manuel sur le cédé. Le script d'installation est défaillant.
Verdict: 90%. Imbattable.

HISOFT C++: Maxon c++ revisité
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: HiSoft (00.44.1525.718181)
Prix: £79 (allégé)-169 (complet)
Positif: Environnement intégré complet et performant. Compatible AT&T3 et ANSI C (possibilité de compiler tous les programmes C++ existant). Présence des fichiers INCLUDE de l'OS 3.1 (essentiels pour utiliser les fonctionnalités de l'Amiga OS). Présence de DevPac 3 et de son manuel (avec support des 68060). Compilateur convenable.
Négatif: Pas de manuel papier et l'aide en ligne est incomplète et mal organisée. Pas de code source intéressant en exemple. Pas d'aide à la construction d'interface.
Verdict: 70%. Difficile à utiliser par manque de documentation.
Test: CU Amiga 03/98
Positif: Environnement très agréable à utiliser. Produit les codes les plus compacts des compilateurs C. DevPac 3 fourni.
Négatif: Les codes produits sont les plus lents du marché. Documentation trop légère. Instabilité des classes EasyObjetcs. Un seul niveau d'optimisation.
Verdict: 89%. Un concurrent valeureux de StormC.

PAGESTREAM 3.3: Le logiciel de P.A.O sur Amiga
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: LH Publishing (00.44.1908.640.230)
Prix: £125
Positif: Enormément de nouveautés. Création automatique d'un chemin de contour des images. Création de dessin vectoriel à l'intérieur même du logiciel. Prévisualisation F(or)P(ositonal)O(nly) des images pour économiser la mémoire . Les panneaux de contrôle accélérant la gestion de tous les objets (textes, images, ...).
Négatif: Le filtre JPEG en option.
Verdict: 91%. Le meilleur sur Amiga et de loin.

POWER 2X CD-ROM: Lecteur cédé
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £79.95
Positif: Prix (surtout qu'il est fourni avec un Squirrel sans supplément de prix). Très complet et relativement solide.
Négatif: Pas d'interrupteur.
Verdict: 91%. Ils vont se vendre comme des petits pains.

TURBOCALC 5: Tableur
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: Weird Science (www.weirdscience.co.uk)
Prix: £69.99
Positif: Interface plus intuitive que précédemment. Meilleure gestion du format Excel. Format d'exportation

Assiette anglaise (suite)

HTML. Manuel (sous forme Amiga-guide). Le prix.
Négatif: Aide en ligne ne se lance pas très bien à l'intérieur du programme. Pas de grosses nouveautés.
Verdict: 86%. Plus une mise jour qu'une nouvelle version.

WEBFTP: Maintenance de site web
Test: CU Amiga 03/98
Commercialisé par: Finale Development (www.finale-dev.com)
Prix: $30
Positif:Très efficace (compare les fichiers sur le disque dur avec ceux sur le site et effectue les mises à jour). Gestion des arborescences. La fonction DEBUG pour garder une trace de ce qui a été fait. Quelques fonctions de gestionnaire de fichiers.
Négatif: Interface trop statique (pas de redimensionnement possible par exemple). Programme de configuration externe au programme principal. Documentation minimale. Look Shareware.
Verdict: 83%. Peut s'avérer très utile pour les WebMasters en herbe.

ORIGO 33.6K: Modem
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: Gasteiner (00.44.181.345.6000)
Prix: £68.15
Positif: Qualité de fabrication. Prix.
Négatif: Ce n'est qu'un 33.600.
Verdict: 80%. Convenable.

ORIGO 56K: Modem
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: Gasteiner
Prix: £76.37
Positif: Prix. Bonnes performances.
Négatif: Le boîtier incurvé sur le dessus.
Verdict: 85%. Bien.

POWER 56K: Modem
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £99.95
Positif:Prise téléphonique fournie. Net&web fourni. Rom flash.
Négatif: Le plastique est trop fin: les leds interfèrent. Pas d'interrupteur.
Verdict: 90%. Très bien.

ACTIVE 56K: Modem
Test: Amiga Format 03/98
Commercialisé par: Active Technologies (00.44.1325.460.116)
Prix: £99.95
Positif: Taille. Trappe cachant les ports lorsque le modem n'est pas branché. Performances excellentes. Les options Port Série rapide et NetConnect. Micro et écouteurs de série.
Négatif: Sans.
Verdict: 92%. Excellent.

En bref

Atéo Concepts annonce la version 2.0 de la ROM de l'interface pour clavier PC , apportant les améliorations suivantes:

- correction d'un bug entraînant un non démarrage de l'Amiga,
- gestion des claviers bas de gamme,
- compatibilité aussi avec les claviers Amiga

Site infographique: Eric Anras vient de créer un site web qui montre ses réalisations 2d et 3d sur Amiga: www.fortunecity.com/skyscraper/bradbury/137/Index.html (" i " majuscule à index!)

Mailing List Imagine: Notre correspondant Oivier Staquet annonce la création d'une mailing list Imagine en langue française. Inscriptions: "http://web.arcadis.be/Amiga GFX/ ImagineFr.htm"

Mailing-liste Amiga français

Olivier Leroy, un collégien de 13 ans de Vaux-le-Penil à côté de Melun, a eu la bonne idée de mettre en route un Mailing liste Amiga en langue française.

Olivier nous dit que depuis plusieurs mois il voulait ouvrir une mailing liste Amiga, car il n'aime pas trop les newsgroupes. En jouant à un jeu "play by mail", il a été informé que plusieurs listes avaient été ouvertes pour le jeu par Sorengo. Il est allé voir sur ce site, et a créé la liste en 20 minutes.

Pour ceux qui n'ont pas encore essayé ce moyen de communication, voici les principes de fonctionnement (qui s'appliquent grosso modo à tous les ML):

- vous pouvez envoyer des messages à tous les abonnés de la liste Amiga, en les envoyant à l'adresse amiga@sorengo.com .
- vous recevrez vous-même tous les messages envoyés à cette adresse .
- normalement, lorsque vous répondez à un message envoyé sur la liste Amiga , votre logiciel de messagerie envoie la réponse à l'adresse amiga@sorengo.com, c'est à dire à tous les abonnés. Pour répondre à un abonné personnellement, vous devez remplacer l'adresse dans le champ To: par son adresse personnelle .
- si vous êtes un nouvel abonné, n'hésitez pas à envoyer un message pour vous présenter auprès des autres abonnés .
- si vous voulez éviter de faire "exploser" votre boîte à lettres lorsque vous partez en vacances par exemple, désinscrivez-vous !
- évitez d'envoyer tout message personnel à l'adresse amiga@sorengo.com .
- évitez d'envoyer des messages contenant des binaires de taille imposante (>10 ko) à l'adresse amiga@sorengo.com, cela pourrait nuire à certains abonnés de la liste Amiga .

Voici l'adresse web du formulaire d'inscription: http://www.mygale.org/ ~olivieer/amiga/mlamiga.html. La liste est hébergée gratuitement par Sorengo (http://www.sorengo.com).

TECHNODATABASE 98



Ce cédérom multi-format (Amiga/PC/Mac/Atari) compilé par Christian Dezert (chridez@club-internet.fr), a pour objectif la diffusion de matériel réalisé en majeure partie par des amateurs et ne bénéficiant pas d'une large audience, pour utilisation à des fins créatives (par exemple les sonic utilities) ou récréatives (modules, démos, visuels). La zone internet ou l'hyperguide Technovision, apportent des informations allant du plus généraliste au plus underground.

Prix 220F. Editeur NoName, Arbas (31), email: contact@noname.fr. Test bientôt.

Nouvelles CD

Phoenix annonce la disponibilité de CU AMIGA CD N°19 (99F) avec la version complète de SCALA MM300, VIRTUAL COMPUTER PETS, avec toutes les variantes de Tamagotchi pour Amiga et PC., et AMINET 23.

La nouvelle version 2.05 de Burn It, le programme de gravure CD, est enfin disponible. De nombreuses améliorations ont été apportées dont la plus importante est la gestion des graveurs réinscriptibles, comme le Ricoh MP6200 ou le Nomaï 680R. -

Make Cd v3.1, le challenger de Burn It pour la gravure de CD est aussi disponible dans sa version 3.1 et 2.5. Cette dernière est entièrement localisée en français (395F).

AAAAmiga Show

Un Amiga Show est annoncé par l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A). Le lieu: Salle du Lavoir, Surgères (17). Les dates: 18 et 19 avril (en nocture le 18). L'entrée sera gratuite.

Au programme: dessins et digitalisations, musiques, jeux, logiciels, domaine public., et ce sera aussi l'occasion de la sortie du 4L, le fanzine de l'association, qui sera disponible gratuitement. Contact: Yannick Bridier, 3 rue Paul Gauguin, 17700 Surgères, tél 05-46-07-59-84.

Mineurs de geai

Philippe Ferrucci a obtenu un résultat surprenant en demandant à un logiciel de traduction de traduire "Jay Miner Society for the Advancement of Personal Computing"

Résultat: "Société De mineur De geai pour L'avance de Personnelle Calculant".

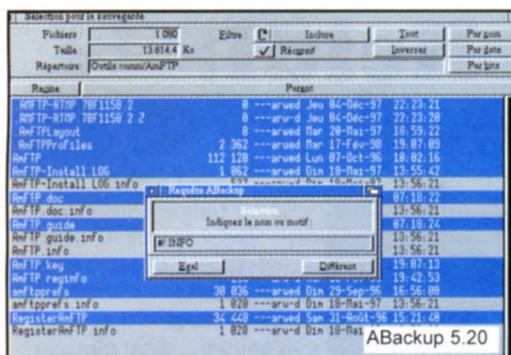
ABackup 5.20

Denis Gounelle a envoyé sur Aminet une nouvelle version de ABackup, son puissant utilitaire de sauvegarde.

Cette version 5.20 de ABackup apporte la gestion des systèmes de disques amovibles, comme les unités SyQuest, ZIP et Jaz. Alors que les disques durs offrent de plus en plus de capacité, ceci permet d'utiliser un petit nombre de disques amovibles pour vos sauvegardes, plutôt qu'une énorme pile de disquettes.

Rappel des caractéristiques principales d'ABackup:

- interface agréable qui ne nécessite aucune bibliothèque additionnelle, ni de système comme MUI
- sauvegarde et restauration totales ou sélectives. Choix des fichiers par nom ou motif, par date, par bits de protection, mais aussi de facon individuelle. Possibilité de mémoriser une sélection et de la ré-utiliser plus tard.
- sauvegarde sur disquettes (avec gestion des disquettes Haute Densité et reconnaissance du "diskspare.device"), sur une partition (par exemple, une cartouche SyQuest), sous forme d'un fichier archive, ou sur un dérouleur de bande SCSI. Compression des données (par le système XPK ou par un programme externe), cryptage des données, vérification des écritures, et positionnement du bit d'archive optionnels.
- restauration possible dans un autre répertoire, avec ou sans reprise de l'arborescence originale, et choix du traitement des fichiers


ABackup 5.20

existants déjà. Restauration de la date et des répertoires vides optionnels.

- sauvegarde de partitions non-AmigaDOS (PC, Mac, UNIX, etc...).
- automatisation complète des opérations possibles: permet, par exemple, le démarrage d'une sauvegarde rien qu'en double-cliquant sur une icône.

(denis.gounelle@wanadoo.fr, http://perso.wanadoo.fr/denis.gounelle /index.html)

Amiga chez Leclerc !

Vous ne rêvez pas... Raphaël, un vendeur informatique au Centre Leclerc à Beynost, près de Lyon, a persuadé sa direction de mettre en rayon des produits Amiga (ça c'est un bon vendeur, on peut le dire!).

On y trouve des produits de Micronik (y compris Amiga 1300, qui est une carte mère d'A1200 dans une tour Infinitiv, et 1400, idem mais avec carte Zorro II 5Z2/2PCI/2ISA), et ceux de Phase 5, bien que l'établissement de relations commerciales avec ce dernier ne ce soit pas montré facile, loin de là...

«Quand je vois dans les niouzes, que quelqu'un demande "Où acheter du matos Amiga ?" et qu'on lui répond "Achète en Allemagne, ici c'est trop cher", je me dis qu'il est temps de réagir, et c'est pourquoi je me suis lancé dans cette perspective», dit Raphael.

AmigaShow Belgique: les français traînent ...

Les trois principaux revendeurs Amiga en Belgique, Amiga City, Digital Precision et Génération Amiga, seront fidèles au post pour l'Amiga Show 1988 au Centre Culturel Wauterbos, Rhode-Saint-Genèse, près de Bruxelles, les samedi 9 et dimanche 10 mai.

Au moment où nous bouclons le journal, nous n'avons pas de liste définitive d'exposants, mail il semblerait que les revendeurs français tardent à annoncer leur participation. Nous aussi, d'ailleurs: nous annoncerons notre présence -ou non - dans notre prochain numéro, mais nous espérons pouvoir être là, comme d'habitude. Tout dépend de St Louis...

Contact: Patrick Fauxvaux, Digital Précision, tél +32 (0)2 426 0504, télécopie +32 (0)2 420 3875.

WeekEnd Amiga 98 L'AMIGAzette Show!

à Toulon les 21 & 22 février, organisé par l'association AMIGAzette83, fut une véritable réussite.

AMIGAzette a eu le soutien d'associations comme AFLE, venue faire des démonstrations de leur suite comptable GestaCompte, ainsi que de TripleA, venue quant à elle, vendre des T-Shirts frappés du logo Amiga. Des démos de la puissance de l'Amiga grâce au PowerPC, ont été assurés par Jean, du magasin MiG Informatique de Marseille. Deux jours fous au service de l'Amiga! La machine a une nouvelle fois fait parler d'elle, et nous avons très bien senti au travers des discussions, que le PPC allait donner un nouvel élan à l'Amiga. Un compte-rendu complet du WE sera présent dans le numéro 24 d'AMIGAzette. En attendant, vous pouvez admirer les photos sur la page Web: http://www.netlinker.com/amigazette. Pour contacter AMIGAzette: AMIGAzette 67,Rue Messager 83200 Toulon. Email: amigazette@toulon.pacwan.net. - **Olivier Ferrer**


Weekend Amiga


Les T-Shirts Amiga

Les T-Shirts Amiga

L'asociation Triple A annonce la disponibilité de ses T-Shirts Amiga (fabriqué sous licence Amiga International).

Pour les adhérents : 50 FF (+ 15 FF de frais de port) , pour les autres : 65F (+ 15F de frais de port). T-Shirts Dynamigamite : 45F (+15F de frais de port). Cotisation annuelle Triple A : 100F

Triple A, Association des Accros de l'Amiga, Lotissement Les Aurores, 26800 Portes Lès Valence Tel : 04.75.57.02.29 ou 04.75.57.74.36. Chargé de publicité : Ludovic Plagnol, plagnol@wanadoo.fr

Répertoire des disques durs

Une adresse bien pratique pour configurer les disques durs: http://www.teaser.fr/~praynaud/hd-index.html. On y apprend que les disques durs Micropolis ne sont plus supportés :(

Deltagraph'X démenage

CasaDraco France et Deltagraph'X ont déménagé au Centre Commercial (1er niveau à droite), 13 cours Blaise Pascal, 91000 Evry France. Tél et Fax +33 (0)1 60871617. dgx@deltagraphx.com www.deltagraphx.com

CYBER CONTACT'98

L'Association Micro Quest et l'Amiga Club de Nîmes. communiquent que le Samedi 12 Avril et Dimanche 13 Avril, aura lieu la 2ème édition du Salon Informatique cyber Contact, à Rodilhan (5 Km de Nîmes).

"Nous ferons en sorte que l'Amiga occupe une grande place au sein de ce Forum. Pour nous rejoindre sur place: Soit le train, Destination Nîmes. Une fois à Nîmes, rendez-vous sur le boulevard Feuchère (Face à la Gare SNCF). Une navette fera la correspondance Nîmes-Rodilhan et Rodilhan-Nîmes toutes les heures (de 10h à 22h), le Samedi. Par l'Autoroute: Prendre l'A9, direction Nîmes. Prendre la sortie Nimes-Est, Nîmes Centre. Ensuite, aller à Rodilhan. Le parcours sera fléché. On compte sur vous pour que vous veniez nombreux afin de faire de ce salon un souvenir positif en faveur de l'Amiga."

Nimes: SOS

Désormais, l'Amiga Club De Nîmes ne se réunira plus qu'une fois par mois, vu le nombre réduit d'adhérents. Le club invite les Amigaïstes de Nimes et des alentours (Avignon, Beaucaire, Arles, Alès) à se renseigner auprès de Greg: 06.14.12.60.45 sur les modalités d'inscription. Visitez aussi le site web: http://www.chez. com/acdn (cette adresse hébèrge également Amiga ForEver On Line, magazine sur les news Amiga).

Scalos - Suite

Depuis début janvier, la version 39.175 de Scalos est disponible sur le nouveau site de l'auteur: http://www.aliendesign.net/ programs/scalos/. Pas de grand changement pour cette nouvelle version, mais un grand nombre de bogues corrigés. Voilà un rapide aperçu des changements (pour plus de détails, voir l'historique dans l'archive):

- Loadwb.scalos passe à la version 1.1, incluant quelques options pour les programmeurs, mais surtout pour le rendre encore un plus compatible avec le WB original.
- Scalos.prefs, lui, est passé à la version 39.10, avec une nouvelle option permettant de définir la taille par défaut des fenêtres, Scalos.Menu à la 39.14 (corrigeant tous les bugs de Drag n'drop) et Scalos.Pattern à la 39.10 incluant, maintenant des bulles d'aide.
- Les datatypes amigaiconobjet, iconobjet et newiconobjet passent aussi à une version supérieure corrigeant quelques bogues.
- Un guide a (enfin) été rajouté, mais en allemand seulement pour l'instant. Enfin, pour les personnes intéressées, la création de 2 mailing listes: scalos, pour les rapports de bogues, etc., pour tous les utilisateurs, et scalosdev, réservé plutôt aux programmeurs. Pour y souscrire, envoyez un mail à "majordomo@aliendesign.net" avec la mention: "subscribe <nom de la mailing liste> <votre adresse email>". -PChiozzi

L'Amiga au pays de Heidi!

Le traditionnel meeting du AUGS (et un preview de YAM 2)

Une fois n'est pas coutume, je vais vous parler un peu de l'Amiga en Suisse. C'est dans un aula de Zofingue (Zofingen) au coeur de ce pays, que le MACROclub Amiga User Group Switzerland (AUGS) accueille le MICROcosme Amiga à l'occasion de son traditionel meeting annuel.

L'événement, organisé par le plus gros club suisse allemand, a eu lieu les 13 et 14 février dans une arène particulièrement bien adaptée à la circonstance. Les spectateurs pouvaient ainsi déambuler librement sur la partie supérieure pour observer à loisir l'imposant parc de machines installé dans la "fosse". Pour la plupart, ces machines étaient raccordées à un réseau hétérogène, piloté par une station SGI et connectées à Internet! Et oui, le pays de l'horlogerie ne fabrique pas d'Amiga mais possède une usine Silicon Graphics à Cortaillod, avis aux transfuges ;-)

Cet important parc de machines (environ 60-70) représentait dignement l'informatique "intelligente" au jour d'aujourd'hui. De la CD32 au 4000T-PPC en passant par les 1200/2/3000 "superhyperbooster", il y avait même encore de la place pour quelques Mac, SGI Octane et PéCé sous Linux! J'allais oublier un superbe CBM8032 (voir photo), qui faisait apparement le bonheur du bon gros mister Dr Kittel, personna grata de ce meeting (j'y reviendrai)!

Si on fait des comptes plus précis (selon le AUGS), ce ne sont pas moins de 30 à 40 Amiga (dont 4 PPC), 10 Linux, 1 Octane2 et 1 Indy SGI, 1 HP 9000/15, 1 MS-DOS-PC avec UAE, 1 Mac + une dizaine Amiga équipé Mac, et...1 PC!

Aussi présents, les gens de chez HAAGE&PARTNER conduits par Herr Haage en personne, Marcel Beck et sa Preview de YAM 2 en disquette, Claude Müller avec un émulateur PC... sur Tshirt, RELEC-Tcherno avec l'interface TOPOLINO et le tout nouveau AWebII 3.1, sans oublier bien sûr la "PizzaConnection"du plus gros club romand l'AMF (Amiga Multitask Force), venu en invité voisin présenter son nouveau site wouebe (http://www.Amiga.ch) merci Alain & Co ;) N'oublions pas le LUGS (Linux User Group Switzerland)

Le carton d'invitation annonçait un programme bien rempli avec des présentations, des démonstrations et autres Workshop sur l'Internet, WarpUP, PiOS, Linux, etc..., et c'est HAAGE qui ouvre le bal par une présentation de Sam Jordan (qui est aussi membre du AUGS et développeur de WarpUP) sur leur philosophie du PPC, avec à l'appui un A4000-PPC et WarpUP. Sur grand écran, nous avons pu apprécier le multitâche parfait, Landscape, DOOM, ou encore un portage non-officiel de Quake1 pour PPC... et j'en passe, dans deux, trois ou quatre fenêtres ouvertes sur le WB. Très fluide et très zapplaudi tout ça!


Marcel Beck (premier plan, au milieu)

La nouveauté chez Haage&Partner, c'est StormMESA, un portage libre d'OpenGL pour WarpUP (WarpUP fonctionne aussi sur les Amiga 68'000 donc aussi StormMESA). Tout un chacun pouvait discuter avec eux, pour entendre:

"Quand la Cybervision 3D sera reconnue (driver OpenGL), Quake sera meilleur que sur n'importe quel PC, nous pouvons vous l'assurer. Avec Amiga/WarpUP, nous avons le meilleur et le plus efficient des multitâches". Attendons pour voir:-) La sortie imminente de STFax en version commerciale Pro, un programme Fax-répondeur-VoiceBox très performant et complet qui place l'Amiga au top (Jac Pourtant vous l'a déjà abondament détaillé dans le précédent numéro). EasyWriter, un nouveau logiciel de PAO, peut-être un concurrent à l'excellent PageStream? Et Phase5, le mot "magique" NO COMMENT?... petit sourire?! Est-ce que le magicien d'OS, de son nom de scène Pietro, saura faire fonctionner sa baguette?

Un autre magicien entre en scène, j'ai nommé le Dr Kittel. Il n'a pas besoin d'OS (ni de BiOS d'ailleurs) lui, pour captiver les spectateurs, non, juste une bonne vieille CD32 dont personne ne veut plus faire l'affaire, et un p'tit rétro...projecteur et que le spectacle commence. Bon, elle rame un peu (beaucoup) la démo "helvétique" fleurie mais vous savez, les fleurs ça met du temps pour éclore et..."chez nous, eeen suissssse on est paaas presséééé"... Euh où étais-je moi? V'là que j'm'endors. Ah oui, la démo! Elle se termine sur le drapeau fé-dé-ral mais de PIOS ONE. Oui, on le verra peut-être au CEBIT... l'avenir nous le dira. Pas vraiment convaincant le magicien Kittel.

Durant l'après-midi de ce samedi, on pouvait encore profiter des explications d'un spécialiste de Linux (LUGS) avec toutes les arcanes de l'installation (durée prévue environ 3 heures) pour les vaccinés, d'un spécial PSION-Amiga (avec Simon Bächler), de l'installation de Shapeshifter, ou tout simplement de "chiner" du côté des occases pour dénicher l'affaire du siècle. Mais on pouvait aussi se balader avec une disquette, pour récupérer LE DP qui nous manque, eh... t'as pas vu Marcel? (Voir encadré sur Yam 2).

Au sujet de la Suisse, et pour terminer, un meeting sera à nouveau organisé par le AUGS cette année à Bâle et peut-être que cela donnera lieu à une "mini expo" Amiga. Pour Zofingue, le rendez-vous est déjà pris pour l'an prochain.


Dr Kittel-CBM8032. A droite, Claude Müller


Une partie de la salle et des machines

YAM v2

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin, le morceau de choix s'appelle YAM 2! Et Marcel Beck est là (voir photo), le programmeur, maintenant très connu grâce à son excellent mailer Yam est Suisse, il vient donc en voisin. Il founissait volontiers une copie de la preview de cette nouvelle version (avec en prime un fichier logo à imprimer sur un Tshirt). Sans plus tarder, essayons de faire le tour de cette nouvelle version (qui n'est pas la version finale).

Yam (Yet Another Mailer) est certainement le programme qui a le plus de succès auprès des utilisateurs de mail sur Amiga. Cette version va certainement augmenter cette popularité. De plus, il est Freeware (ce qui ne vous empêche pas de le remercier en lui envoyant un mail). Pour combler certains défauts et manques de la version précédente, Marcel nous offre une refonte importante avec à la clé une convivialité accrue et une efficacité hors du commun. On peut affirmer qu'il se place ainsi parmi les meilleurs mailers, toutes machines confondues.

Dans cette preview qui est pratiquement fonctionelle, il y a juste encore quelque petits bugs avec à la clé quelques plantages si le programme est poussé aux limites. Gageons que la version finale sera vraiment à la hauteur de nos espérances. Les améliorations sont importantes et la convivialité est au rendez-vous avec en prime toutes les possibilités de ARexx. La fenêtre "à propos" indique le chargement des divers éléments, et ensuite, c'est une fenêtre principale qui prend sa place.

La philosophie a passablement changé depuis la version 1.3.5, mais ce n'est qu'une question d'habitude et on s'y fait très vite. Cette fenêtre est divisée en trois parties, avec la liste des dossiers à gauche, en haut la barre d'outils très bien structurée avec un look agréable, et enfin, sur la droite, la liste des mails du dossier qui est sélectionné. C'est toujours MUI qui gère l'interface et ici d'une manière magistrale, de quoi réconcilier les réfractaires à se système. La gestion des listes, des dossiers à classer et du carnet d'adresses est très simple, en les glissant de l'un à l'autre. C'est aussi tout bénéfice pour la barre d'outils car elle en devient très intuitive. C'est vraiment le centre de toutes les commandes du programme.

Cryptage

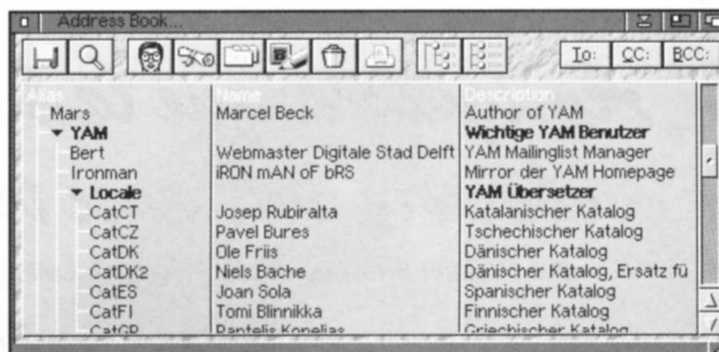
Encore une nouveauté, le cryptage. Pour cela, il faut faire appel à un programme externe et qu'il faut configurer dans Yam. Ensuite, c'est Yam qui prend tout en charge, le cryptage et le décryptage, la sauvegarde de la clé publique dans le carnet d'adresse.

Continuons notre exploration de la configuration, qui est très simple, puisqu'il vous suffit de lui fournir votre adresse, login, serveur de mail et password! On peut aussi définir plusieurs signatures, et spécifier une en-tête et une queue qui seront automatiquement utilisées avec chaque mail rédigé. Grâce à un tableau à "signet" (comme dans un fichier avec des intercalaires), les outils pour la gestion et l'exploitation des mails (attachements, visualisation...) sont facilement accessibles.

L'édition des mails se fait grâce à un éditeur qui lui aussi a été amélioré par une barre d'outils qui permet l'insertion de texte, l'édition (copier, coller...), le formatage (gras souligné, italique...); on peut sélectionner grâce à trois signets, l'édition, l'attachement et les options.

Pour la lecture c'est la même chose, la barre d'outils donne la possibilité de voir, imprimer ou sauver ce que l'on désire. Il y a une liste des attachements et la signature est séparée. Une autre





nouveauté, c'est la possibilité de cliquer directement sur un lien HTML (grâce à ARexx) pour lancer son Browser préféré.

Le relevé du courrier se fait maintenant grâce à plusieurs comptes que Yam gère à la réception. C'est lui qui va "zieuter" dans chacune de vos boîtes à lettres et y relever le courrier. Un choix et une sélection sont possibles sur les mails, en les limitant en grandeur. Yam affiche alors la liste des mails qui sont sur le serveur; à vous de voir ce que vous voulez en faire (les importer, les laisser ou les détruire), il peut aussi faire un contrôle automatique permettant de prendre ou non les mails dépassant une certaine taille. Bien sûr, les mails envoyés sont triés et rangés dans des dossiers spécifiques (grâce à des filtres pour classer, ranger ou détruire ces mails et ceux reçus). Les adresses sont gérées par un carnet et peuvent être classées par groupe. Vous pouvez saisir des nouveaux champs (adresse, fax...) ainsi qu'une image de la tête de votre correspondant(te). On peut choisir, quand on écrit le mail, de sélectionner l'adresse dans la liste ou grâce à un alias.

Alors, a-t-on Thor ou pas tort de choisir Yam? C'est vous qui verrez, mais il a fait un tel progrès que les autres n'ont qu'à bien se tenir. De plus il est gratuit et "Swissmade";-)

Amigaïste, que la boite obscure soit avec toi

Par Mickaël Bourgeoisat et Sébastien Lallier



Par une belle matinée ensoleillée, Seb reçu sa carte PPC. Bigleux comme pas deux, il appella Myke pour lui prêter ses yeux. Alléché par ce colis obscure, Myke de la curiosité ressentit la piqure. Après l'ouverture rapide de la boite noire, la carte se revela belle et propre, tel un miroir. C'est ainsi qu'aujourd'hui nous vous contons cette histoire.

ACTE I : ENVIRONNEMENT ET REPERES SPATIO-TEMPORELS

La pièce se passe autour d'un Amiga 4000 équipé d'une carte Cybervision 64/3D, une Vlab Motion, une Cyberstorm PPC avec 68060 à 50 Mhz et PPC 604e à 200 Mhz. Sur la PPC on a ajouté 2x32 Mo en EDO RAM et un disque Micropolis AV de 2 GO pour la VLAB, le tout étant collé dans un boîtier d'Amiga 2000, et pour cause...

Plantons le décor: le 12 juillet 1996 à deux heures du matin, Seb ne trouvait rien de mieux à faire que de rentrer chez lui (ça lui arrive). Seulement voilà, à 200 mètres de chez lui, stoppé à un feu, peinard, un fou qui s'était endormi au volant, lui est rentré dedans à la vitesse de 120 Km/h. Résultat: la Fiat Punto de François Gastaldo, détruite; François Gastaldo, abimé dans la tête; le boitier du 4000, détruit (il était dans le coffre). Mais l'intérieur du 4000 a survécu, ainsi que le moniteur Commodore. Par contre, le 4000 est devenu muet, les transistors de sortie analogique audio explosés.

Ca y est, vous savez tout, et vous allez maintenant découvrir nos tribulations avec la PPC dans son nouvel environnement post-apocalyptique (ne soyez pas sceptique, cette histoire est véridique).

ACTE I, SCENE 1 L'INSTALLATION

On trouve un CD ROM, un bouquin en anglais et allemand, et deux disquettes dans la boîte. La carte a l'air ultra propre, y'a pas un strap, en tous cas c'est pas un proto.

MYKE: "System disk, j'enfourne...joli logo phase5, tiens, l'installer s'appelle install 060, j'espère qu'ils ne se sont pas gourré. clik-clik, tiens qu'est-ce ça dit : "welcome to phase machin 68060 accelerator board install, pas PPC? bon, j'installe on verra bien.... Tu sors le bijou?"

Seb : " voilà le monstre."

Ca y est, c'est posé. Par contre, la carte ne tient pas bien, elle tient plus par le bus que par les supports plastiques. C'est normal, ils sont un peu fatigués. Bon, allez on allume et on croise les doigts".

Seb: "ha ça boote, mais... ça plante!"

MYKE: " bon allez on vire tous les patchs, voilà, reboot!"

Seb: " ça marche! joie, géronimo, Seb content, allez go".

(les deux compéres ne s'étaient pas rendu compte que l'installeur n'avait pas fait tout son job, il manquait une librairie essentielle qui fut trouvée plus tard sur le CD-ROM : la "PPC.library". Après quelques tribulations, les compères enfournent le CD livré.)

ACTE I SCENE 2 LA FOUILLE DU CD

Oh, le beau CD PowerUp! avec la jolie mention "Where do you want to be tomorrow ?" Il doit y avoir bien des choses intéressantes! Mais quoi? Quatre répertoires apparaissent :

- PPCrelease 220 Megs oooouuuuf !
- Contrib 90 Megs
- Phase5 11 Megs
- MUI install 1.9 Megs et un PowerUpCD_readme en allemand et en anglais qui ne dit rien sauf que Phase5 nous aime et qu'on est beau. Donc pas très utile.



Dans le répertoire PPCrelease on trouve trois répertoires:

- ADE
- PPC DEMOS
- PPC DEVS un fichier PPC_dev_ Readme

TIROIR PPC DEMOS

Les répertoires ADE et PPCDEVS: nous ne sommes que des graphistes et non pas des développeurs!

Passons directement au répertoire PPC DEMOS qui ne pèse pas plus de 2.8 Mo sur les 220 Mo du tiroir PPC release.

▸ Allons tester la démo Benoît! C'est parti... hé ben non ! c'est là où Snoopdos nous a indiqué que la PPC.library manquait. On a fini par la trouver grâce à la méthode artisanale du search Dopus dans le répertoire PPCrelease/PPC-dev/libs/ ainsi que la PPCDISS. LIBRARY. (à savoir qu'en fin de compte, elles sont aussi sur le système disk mais ce sont des versions antérieures.) Une fois les libs installées, ça marche ! alors ce que Benoît fait, ce sont de belle mandelbrot d'où le nom de la démo, harrrf harf harf !!! Humour. Et là, on bave de par la différence de calcul entre un 060 et un PPC. Par contre le programme en lui-même ne représente aucun interêt en comparaison à d'autres mandelbrouteurs.

▸ Passons à *Memtest* : ce programme teste la mémoire, comme son nom l'indique. Ne riez pas c'est vrai. Et il le fait bien, puisqu'après un court instant on peut voir le résultat suivant :

- carte PPC : 330 Megs/s en memcopy houuuuuuuuulà, ça décoiffe

- the vieille carte mère : 15 Megs/s çà fait peur quand même non? Après, ça plante...

▸ Allons voir *PPC Mountain* : celui ci nous fait des montagnes fractales avec des faux reflets sur la flotte. Ouaip c'est joli mais, pas de quoi sauter au plafond, mis à part la vitesse.

▸ On trouve également *MusicInPPC* pour jouer des MP3 ou en encoder, qui, comme vous avez pu le lire dans

d'autres tests ne comsomme que 4% du temps CPU. La sortie audio de ce 4000 étant foirée, nous n'avons pas pu juger de la qualité audio.

➧ ***XPKBZIP*** une librairie de compression PowerPC (je ne vois pas ce que l'on peut en dire).

➧ ***Plane*** qui nous vante encore les mérites de calculs du PPC face au 68060, et qui fait du plane fractal, mais lent et sans intérêt.

➧ ***Isis PPC*** un player d'anim Mpeg faisant appel à la Cybervision 64/3D pour le rafraîchissement, et qui effectivement joue les MPEG les doigts dans le nez à tel point que l'on peut même les jouer en full screen. De plus, il supporte l'audio mais a besoin du system AHI qui n'est pas inclus. Attention, ça ne marche pas avec toutes les versions d'AHI, laquelle est la bonne? On n'en sait rien, because on ne sait pas quand ça marche, y'a pas de son sur le machin.

A noter que ce programme là est tout bonnement stupéfiant, à se demander s'ils n'auraient pas planqué un décodeur MPEG hard sous le PPC, ça va même des fois trop vite sur de petits format d'anim.

➧ Passons maintenant à un programme qui doit en faire rêver plus d'un, j'ai nommé ***LWShow***. Quoi çà être? ha ha ? tout simplement un viewer d'objets Lightwave qui possède une qualité de rendu exceptionnelle (gouraud). C'est rapide, ça utilise la cyberGL.library, mais fait appel à la carte Cybervision 64/3D non pas pour la 3D câblée de la carte (dommage) mais juste pour le rafraîchissement d'écran overlay, puisque LW Show ne se lance que dans un Workbench en 65 536 couleurs minimum. Par contre, ce dernier tourne aussi sur 68060. Oh j'oubliais une des qualités de LWShow: il peut même, si vous le souhaitez, insérer un environnement map sur vos objets, vous savez comme sur les SGI. Ce n'est qu'un petit programme mais qu'est-ce qu'il est grand par sa qualité ! Bref, une démo PPC de bonne facture. Juste ce qu'il nous manquait sur Amiga, un équivalent d'opengl, mais en mieux (il fait peu ou pas d'erreur par rapport à opengl, mais plus lent).

Grosso modo c'est la qualité de rendu scanline d'*Imagine*, mais en temps réel. La version CD ne gère quasiment pas les Ngones, mais avec la dernière mise à jour en provenance du site ftp de phase 5, no problemo, et plus rapidement.

➧ Il reste enfin dans ce répertoire *PPCTOOLS*, petit programme à la mode scout permettant de gérer les priorités des tâches ou de les flinguer. Simple et efficace.

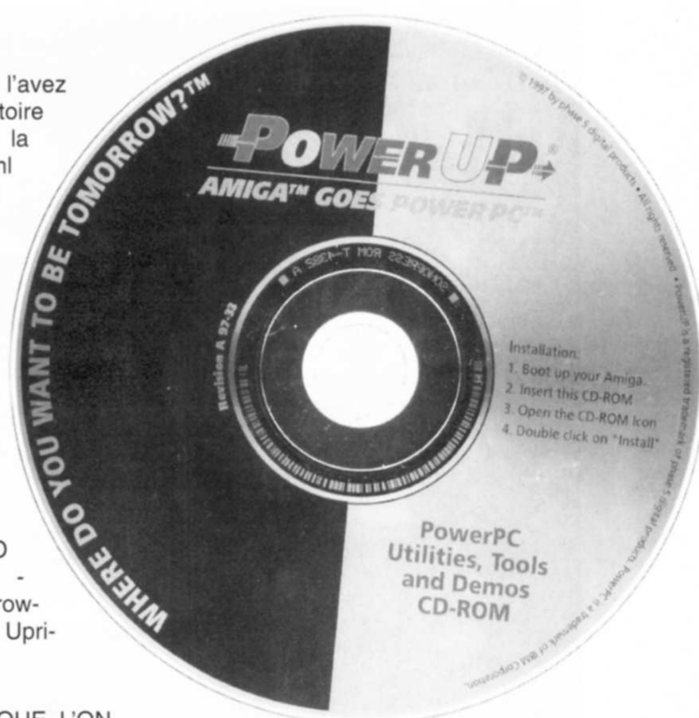
TIROIR CONTRIBS

Et si on changeait de répertoire? Prenons maintenant CONTRIBS, on y trouve deux sous-répertoires :

- HTML
- DEMO

Allons dans HTML : Vous l'avez deviné, il y a dans ce répertoire des pages html. Est ce de la pub? Tiens, un index.html (quelle coincidence)! Et si l'on cliquait dessus? CLICK, iBrowse se charge, et là sur quoi on tombe ? Power UP, TA DAAAA, vous savez, le Motorola avec les flammes qui sortent de sous la silice. Oui avec comme sur la pub du PPC: "Come on baby light my fire (Jim Morrison & The Doors). En visitant la page on voit:

- CLICKBOOM - TITAN - CLOANTO - MOTION STUDIO - OBERLAND - QUASAR - Superview.library PPC - IbrowsePPC - MP3PlayerPPC - UprisePPC



DE LA PUB! QU'EST-CE QUE L'ON DISAIT?! HEIN ? Non mais! On ne casse pas ces gens-là, mais bon, quand même, quand on achète une PPC, on voudrait autre chose que de la réclame sur le CD. Enfin, çà nous donne de quoi rêver, puisque pas mal de jeux et de softs en tous genre sont à l'affiche. La liste des produits est connue, donc on vous l'épargnera.

TIROIR DEMO

Allons voir ce qui se passe dans DEMO : On y trouve 4 répertoires :

- MOTIONSTUDIO
- TRAUMAZERO
- PPAINT7 DEMO
- PPCMPEGPLAYER

Dans MOTIONSTUDIO on a la démo de ARTSTUDIO. Oui je veux bien l'essayer, encore faudrait-il que l'install marche correctement. La version sur le CD PowerUp ne marche même pas. Une fois *Installer* à la main, on se trouve en face d'un soft que nous ne connaissons pas, en allemand, et qui plante.

➧ On a également des grabs d'écran d'***Elastic Dreams,*** un logiciel de retouche prévu pour PPC. Ensuite, vient ***Traumazero*** qui n'est rien de plus qu'un shoot'em up pour 68030 et 4 Megs de mémoire minimum, et qui sera disponible prochainement pour PPC. Bof, la démo est non jouable.

➧ Prenons maintenant la version demo de ***PPaint 7***,Ce n'est pas mal, mais ce n'est qu'une version démo et elle n'utilise pas le PPC, donc c'est PPaint, voilà quoi...

(Ed: Problème de fichier... Il y a une version qui utilise le PowerPC dès que l'option "Amiga blitter" est désactivée dans le menu Settings/Graphics. On peut enfin utiliser Personal Paint sans utiliser le moindre octet de CHIP RAM)

➧ Quant à ***Ppcmpeg Player***, on n'a pas réussi à le faire partir mais on cherche toujours, on y croit, mis à part qu'on ne voit pas l'intérêt face à ***ISISPPC***.

Retournons dans la racine du CD pour visiter le répertoire PHASE 5. Ce répertoire contient lui, tout ce que l'on peut trouver comme tools pour les cartes 060, cgx, cgx 3d, les tools pour scsi et deux ou trois bêtas. Grosso-modo, c'est la boîte à outils à toto.

Le dernier répertoire qui traîne sur le CD est MUI-install qui contient, fatalement, MUI 3.8. Utile pour ceux qui ne l'ont pas encore.

Conclusion du test CD

On a aimé :

Première position : LWShow, on l'a révé, enfin quelqu'un la fait (mesagl, on l'a toujours pas vu tourné).

Seconde Position : La boite à outils à toto, sans quoi on aurait eu du mal pour faire tout fonctionner.

Troisième position : IsisPPC (boulversifiant, etonifiant; bref à tomber par terre).

Tout le reste: c'est chaotique, il n'y a aucune aide pour l'utilisation du CD, et l'impression générale est la suivante : un CD créé par des développeurs et pour des développeurs. Et l'utilisateur dans tout ça ?



Bientôt sur PPC: *Elastic Dreams*, un logiciel de traitement d'images

ACTE II : LA PPC EN PRATIQUE

Contrairement à ce qui a été énoncé dans un journal, nous constatons que la carte est massivement multitâche. Aucun problème pour lancer: trois *LWShow* sur le 060 et trois autres sur le PPC en même temps, mis à part que l'on ralentit un petit peu le 68060 (15%). Ou encore:

- *Movieshop 4.2* en calcul
- *Lightwave 5 layout* en calcul également
- *Lightwave Modeleur* en train de barjoter un explode en ARexx
- deux *Directory Opus*
- un *Forge* en rendu
- un *TVPaint*
- deux *LWShow* PPC
- et une anim MPEG sous *Isis PPC* (attention celui-ci est un petit peu instable).

Résultat: ça marche. Du côté du 060, ça rame lamentablement, normal, mais du côté PPC on est très large. A noter que pour mettre le PPC à genoux il en faut beaucoup.

Vraiment multitâche

Conclusion: la carte est vraiment multitache, contrairement à ce qui avait été dit ailleurs. Le temps de basculement entre les deux processeurs annoncé par Phase 5 (1ms) est totalement faux. En vérité, il est de 0.895 ms. Rappelons que les gens de chez Haage & Partners (qui ne sont pas les constructeurs de la carte, il faudrait s'en souvenir) prétendaient, eux, que ce temps était de 90 ms. Honnêtement, nous, on s'en fiche, on ne sent rien du tout, tellement ça va vite.

Veuillez nous excuser de ce petit coup de colère mais il fallait rétablir la vérité, et nous aimerions éviter de voir apparaître des articles non fondés qui puissent affaiblir encore plus la situation de l'Amiga.

"J'ai pleuré, je l'avoue..."

Un petit test de rapidité entre une APOLLO 060 et notre carte sur le côté 060 montre que notre Cyberstorm va 15 % plus vite (test réalisé sur une scène Benchmark Lightwave). Mais qu'en est-il de la différence entre le 060 et le PPC de la Cyberstorm ?

Le test le plus honnête reste *LWShow* en mode test. Ce test est basé sur LWShow 1.6, et la *Cybergl.library* fournie avec le CD PowerUp. La ligne de commande exécutée est la suivante :

LWShowPPC Objects/Torus rm= Reflect/cafe testmode

Si vous avez LWShow vous pourrez appliquer le même test, l'object et la réflection map utilisés sont fournis avec.

Les résultats :

PPC runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 160x120x16) : 8.298600 secs

68k runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 160x120x16) : 55.801964 secs

PPC runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 320x240x16) : 17.876582 secs

68k runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 320x240x16) : 121.678673 secs

PPC runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 640x480x16) : 54.118789 secs

68k runtime for 180 redraws (GL wnd dimensions = 640x480x16) : 349.951643 secs

donc traduisons :

pour la résolution 160x120 : le ppc est 6.73 fois plus rapide que le 060.

pour la résolution 320x240 : 6.8 fois plus rapide.

et pour le 640 x 480 : 6.5 fois plus rapide.

Les chiffres peuvent ne pas trop vous parler, mais l'affichage quand on voit l'exécution est surprenant. Grosso-modo, à travers les divers tests que nous avons pu faire (ils sont peu nombreux pour cause de manque de softs PPC), le PPC est toujours à peu près sept fois plus rapide que le 060, qui lui même est aussi sept fois plus rapide que le 4000 équipé d'un 040 à 25 Mhz de myke (officiellement il est à 25 MHz, en vérité il s'est auto-overclocké dans des circonstances mystérieuses pendant une soirée 3d chez Gastaldo. Encore lui...).

Normalement, si on connaît sa table de multiplication: 7 x 7 = 49. En vérité le PPC n'est pas 49 fois plus rapide que le 4000 de base, mais 52.33 fois plus rapide (j'ai pleuré, je l'avoue, ça fait mal quand on voit *LWShow* se traîner lamentablement sur l'écran Cyber, et ça a fait encore plus mal quand Seb à repris sa Cybervision).Petit point intéressant, un Pentium Pro 200 est "seulement", 31 fois plus rapide que ce 4000 là (je dis "là", car il est un peu bizarre, on dirait qu'il parle la nuit, tard, vers minuit, et il me fait la gueule avec plein de gurus si j'ai touché un PC la veille...).

Autre point intéressant: Avant la Cyberstorm, la Cybervision ne m'enchantait pas, c'était pas terrible, voir embêtant à installer par rapport au résultat et cher en plus, BUT NOW, c'est une fusée. Là on peut dire qu'elle marche, voire qu'elle court. Que doivent être les performances de la Cybervision-PPC à venir?

EPILOGUE

● Conclusion de Seb

PHASE 5 a réussi un coup de maître, en sortant cette Cyberstorm PPC. En effet, celle-ci est dotée d'une qualité de fabrication irréprochable, et offre de nombreux atouts à l'utilisateur : puissance du PowerPC et du 060, un accès multitache nickel. Bref, vous l'avez compris, cette carte offre une puissance et un confort non négligeables à l'Amiga, ce qui lui permet de reprendre la place qui lui revient. Je tiens également à dire que la carte est stable. Certes des plantages peuvent bien sûr se produire (on n'est pas à l'abri), mais c'est tout de même rare. J'en suis heureux! L'installation matérielle est très simple sur un Amiga 4000 ou un 4000 T, mais

attention c'est un petit peu plus difficile sur un Amiga 3000 ou un 3000 T.

Par contre, je n'ai pas aimé l'installeur des disquettes fournies, qui ne fait pas tout son boulot, car il faut terminer le travail à la main, c'est gênant ! La doc est écrite en anglais ou en allemand (à vous de choisir, et accrochez vous), et ne nous est pas d'une grande utilité dans l'installation du soft, ou dans l'utilisation du CD Power Up.

D'ailleurs, celui-ci est trop pauvre en applications PPC. La logithèque PPC elle aussi, souffre du manque de logiciels. C'est pour bientôt, vu le nombre de sorties annoncées (vivement la sortie d'IMAGINE 6 PPC). A noter que WILDFIRE PPC est déjà disponible.

Autre inconvénient, et de taille cette fois, je veux bien sûr parler du prix. Puisque ce joli jouet cadencé à 200 Mhz, vous coûtera une certaine somme, pour ne pas dire une somme certaine (entre 8000 & 9000 Frs). C'est énooooormement cher. Maintenant que j'ai fait ce grand pas, je ne le regrette pas. ■

• Conclusion de Myke

Tout comme Seb, j'ai apprécié l'irréprochable qualité du hard et son utilisation, et moi aussi je suis déçu du software. Ce n'est pas pour autant que je dirais merci à Haage & Partner de tenter d'imposer son noyaux warp pour remplacer celui de phase 5. En effet, je pense que l'un des avantages majeur de l'Amiga reste sa standardisation hard et soft qui lui permet de conserver une compatibilité ascendante. Le noyau de phase5 est totalement compatible avec tous les softs existants, mis à part un ou deux patches mal programmés, et celui de H&P est totalement incompatible avec celui de phase5. Donc, je dis halte là! Ne faisons pas l'erreur de compliquer encore plus le boulot des développeurs, la base soft de phase 5 est stable et fiable, je ne vois pas pourquoi on irait faire dans le compliqué.

Reste le prix de la carte. Si elle était moitié prix, il y aurait longtemps qu'elle serait dans mon 4000. Par contre, en y réfléchissant bien, cela reste tout de même très intéressant. Il me semble tout à fait possible de vendre un 4000 T équipé de cette carte pour un prix de 15000F (en config complète). Or, pour avoir une config équivalente, au niveau puissance, dans le monde PC, il faut envisager un bi-PPro ou un PII à 400 Mhz, et ce type de config, si je ne m'abuse, a tendance à approcher les 20 000 F *(Ed: cet article a attendu deux mois avant publication, et, comme d'habitude, les prix des PC ont dû changer. Pour les questions d'équivalence de puissance entre Pentium et PowerUP, nous publierons d'autres essais ultérieurement).* Reste que pour l'instant, on ne trouve pas de 4000 T ainsi équipé, et que acheter une grosse solution de calcul est valable quand on peut calculer (à quand les softs?).

Il ne reste qu'un seul défaut, je pense temporaire: aucune tâche à l'heure actuelle n'utilise les deux processeurs. On me soutient que cela vient du Workbench, alors à quand le Workbench multi-processing que l'on nous promet?

Sinon un dernier mot : acheter la, c'est une solution d'avenir. Je la veux, je la veux, je la veux! ■

PowerUP SCSI: défauts de jeunesse

Il s'agit d'un contrôleur Wide-SCSI, bien plus rapide que tous les autres contrôleurs disponibles sur le marché, mais également plus difficile à utiliser. Ce test était réalisé par Eric Vannueten à la sortie des cartes PPC. Depuis, des améliorations ont été apportées, notamment en matière de gravage de cédéroms (voir les commentaires de Angela Schmidt, éditeur du logiciel de gravage MakeCD**, en fin d'article.)**

Matériel du test :
A4000 en Tower Micronik
CyberPPC 604 à 200 Mhz
64 MB ram EDO 60 nsec
Picasso IV
Disque dur Quantum Atlas II 4.5 GB, 7200 RPM (modèle QM34550ALSW)
Cd-Rom Plextor 20 speed*
Cd-Writer Yamaha CDR100 4 speed*
MakeCD 2.5
MasterIso 1.28
Burn-it 1.25
Scanner mustek Paragon 600-II CD
AFS v16.16 (version 020ds)

Pour avoir le maximum de vitesse, il faut utiliser un HD en Wide-SCSI, car les transferts peuvent se faire par mots de 16 bits (8 bits avec un disque 'normal' en narrow-SCSI)

Les autres périphériques (scanner, zip, CD-Rom, ...) n'existant pas en version 'wide', il faut utiliser un adaptateur wide -> normal pour leur emploi.

Première constatation: c'est cher !

En effet, pour un bus aussi rapide, il FAUT utiliser des terminateurs ACTIFS qui sont beaucoup plus chers. De même, le câble 'wide' coûte trois fois le prix d'un câble normal, et l'adaptateur wide -> narrow est assez cher .... Il faut compter facilement 700 à 800FF pour l'ensemble des éléments de câblage.

Deuxième constatation: ce n'est pas très facile à bien monter !

Le bus étant très rapide, il faut respecter scrupuleusement les indications de la norme SCSI pour la chaîne de périphériques. Un article ultérieur plus détaillé est possible. Pour la configuration utilisée, voir Fig.1.

Le câble 'Wide' est à 68 fils, le pitch est de la moitié d'un câble normal, ce qui le rend plus étroit et plus facile à placer dans la machine. Les connecteurs sont femelle sur un câble normal et mâle sur un câble 'wide'

Troisième constatation: cela va très très très vite :)))

Résultats obtenus avec Diskspeed
Partition FFS :voir Fig.2
Partition AFS : voir Fig.3
:Partition AFS + mise en mode 16 bits/ synchrone / reslect on: voir Fig.4

Quatrième constatation: software, du pour et du contre

Le software fourni pour les disques durs (l'équivalent de *HDToolbox*) n'est pas mal du tout, beaucoup de possibilités, jolie interface, MAIS apparemment, pas moyen de mettre un filssystem 'custom' tels que AFS... Pas de problème, on remet le HD sur un bon vieux A3000, un petit coup de HDToolbox et hop, l'AFS est installé et reconnu.

Aucun autre logiciel équivalent essayé ne fonctionne, même, bien entendu, en indiquant que le device est 'cybppc. device' - bien embêtant cela.

Le scanner, les disques durs 'narrow', le lecteur de CD, ... sont tout de suite reconnus et fonctionnent directement. MAIS, bien que le graveur de CD fonctionne en apparence, on s'apercoit après coup, qu'aucun des CD gravés ne marche! Un petit coup de Web et de mail et me voilà avec des nouveaux drivers pour MakeCD, on ré-essaye et .... même problème.

Un coup de fil à AsimWare (le Master Iso v2.0 arrive dans très peu de temps, un essai à faire), confirme que le problème vient bien des drivers SCSI de Phase 5 qui sont encore buggés. Une nouvelle version est en cours, mais aucune solution pour l'instant.

Un dernier essai avec *Burn-It* : mais ce logiciel ne marche pas non plus ....

L'AFS marche à merveille mais apporte moins de gain en vitesse maximale que sur un système classique. Le gain reste important en usage pratique (petits fichiers, open/create, scan). De toute façon, on va ici très vite.

Cinquième constatation: il y a beaucoup de place :)

En Wide-SCSI, on peut utiliser 15 périphériques (au lieu de 7 en narrow-SCSI). On peut, par exemple, mettre sept disques durs 'wide' et encore avoir toutes les adresses normales libres pour les périphériques 'narrow'. ***-EV***

Angela Schmidt: Ca va mieux, mais ce n'est pas encore parfait

Depuis janvier, des versions successives ont amélioré la situation concernant le gravage des cédéroms, qui est maintenant possible à condition de désélectionner l'option *Reselection*.

Mais d'après Angela Schmidt, il est encore besoin d'améliorations, en vue des difficultés rencontrées par les participants au mailing-list Make-CD.(Pour info: http://home. pages.de/~Angela/)

UltraWide pour la vidéo? Oui, à condition...

Frédéric Nicolas (fnicolas@u272. nancy.inserm.fr) - -**, utilisateur de carte PPC avec MovieShop, partage avec nous ses premières expériences (avec la première version de pilote SCSI de Phase 5).**

Voici la configuration de l'Amiga et quelques tests comparatifs entre le controleur d'origine (Fast SCSI II) et le nouveau (UW SCSI) effectués sous *MovieShop.*

La configuration

Carte-mère: - A4000T 680060 (50MHz) & PPC 604e (200MHz) - 2Mo de ChipRAM et 96 Mo de FastRAM 60ns sur carte PPC

Stockage: - Quantum Empire de 2.1 Go. C'est un disque F SCSI II avec une petite mémoire cache et pas vraiment optimisé pour la vidéo numérique,

- Quantum Atlas I de 4.3 Go F SCSI II optimisé pour la numérisation audio/vidéo. Il est très rapide et possède une mémoire cache de 2 Mo,

- Quantum Atlas II de 9.1 Go UW SCSI monté en rack 5.25 ventilé pour éviter les possibles recalibrations.

Cartes d'extension: - PicassoIV + Picasso96 v1.32; VLabMotion + MovieShop v3.4 (j'ai la v4.3 mais son interface est tellement moche qu'elle est restée sur les disquettes); Toccata (pour l'audio); TBCPlus (pour le transcodage SECAM-PAL et le filtrage vidéo); IV24 (pour la forme, car actuellement en réparation aux USA); CD ROM Pioneer x24 F SCSI II; Canon UC-X2Hi (pour les souvenirs animés de vacances); Artec A6000C Plus F SCSI II (pour la numérisation des photos).

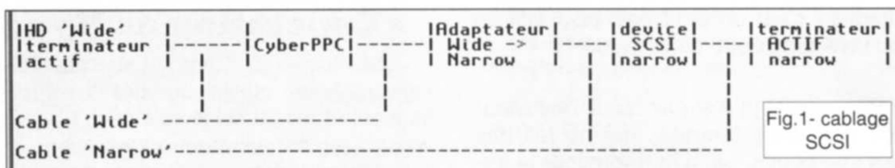


Fig.1- cablage SCSI



Fig.2



Fig.3



Fig.4

Les tests comparatifs

Ils ont été effectués avec une 'Startup-sequence' propre et le répertoire 'WBStartup' réduit au minimum ('Cyber-Patcher', 'WMInit' et 'ToccataInit').

Les préférences de MovieShop sont détaillées dans l'image 'MSSettings.jpg' sachant que l'écran de 'MovieShop' est en 800*600 et 8 bit seulement pour économiser de la bande passante. En bref, numérisation vidéo en YC, format image 704*528, 20 Mo de tampon, numérisation audio en 16 bit 32kHz (débit ~130 Ko/s).

Une minute de vidéo Hi8 a été choisie:

- 29 s de plage de sable fin et d'écume, numérisation assez facile (débit réel audio/vidéo de ~1.2 Mo/s),
- 8 s mouvementées de rochers, numérisation aussi difficile que de la verdure (débit réel de ~2 Mo/s),
- 13 s de plage, numérisation assez facile (débit réel de ~1.3 Mo/s).

Cette séquence (audio et vidéo) a été numérisée sur les partitions suivantes:

Noms partitions	Disques	Controleurs
Vidéo3/Audio3	Empire	F SCSI II
Vidéo4/Audio4	Atlas I	F SCSI II
Vidéo1/Audio1	Atlas II	UW SCSI
Vidéo2/Audio2	Atlas II	UW SCSI

Voiçi le tableau des résultats que j'ai obtenus et qui, évidemment ne sont valables QUE pour cette séquence:

'NON' signifie que la numérisation ou la relecture ne se sont pas déroulés normalement, '~OUI' que la numérisation ou la relecture ont réussi mais que le tampon (20 Mo) a été mis significativement

Numérisation/relecture, qualité JPEG

Partitions	80%	75%	70%	65%	Disque(s) dur(s)
Vidéo3/Audio3	NON/NON	~OUI/NON	OUI/~OUI	OUI/OUI	Empire
Vidéo4/Audio4	NON/NON	OUI/NON	OUI/OUI	OUI/OUI	Atlas I
Vidéo4/Audio1	NON/NON	OUI/NON	OUI/OUI	OUI/OUI	Atlas I/Atlas II
Vidéo1/Audio1	~OUI/NON	OUI/~OUI	OUI/OUI	OUI/OUI	Atlas II
Vidéo2/Audio2	~OUI/NON	OUI/NON	OUI/OUI	OUI/OUI	Atlas II
Vidéo1/Audio4	OUI/~OUI	OUI/OUI	OUI/OUI	OUI/OUI	Atlas II/Atlas I

à contribution une ou plusieurs fois et 'OUI' que la numérisation ou la relecture ne se sont pas déroulées normalement sans surcharge du tampon.

Commentaires et conclusions

● Dans tous les cas, la relecture pose plus de problèmes que la numérisation des données, mais ces problèmes sont quand même dûs en majorité à une mauvaise numérisation (images en trop, manquantes ou mal numérisées, drops (cassette Sony), etc),

● Les résultats sur l'Empire et sur l'Atlas I sont identiques à ceux que j'obtenais avant sur A2000 Zeus 68040 (33MHz) et son très bon controleur F SCSI II: qualité JPEG 65 et 70% max., respectivement, pour être tranquille,

● Les résultats en UW SCSI (Atlas II) sont seulement meilleurs en numérisation avec une qualité JPEG de 75%, alors qu'en relecture elle stagne à 70%,

● Le meilleur est pour la fin; lorsque la partition vidéo est en UW SCSI et la partition audio sur un autre disque (ici l'Atlas I, mais c'est valable aussi avec l'Empire), la numérisation passe sans problème à 80% et la relecture à 75%.

● En bref, oui à l'UW SCSI pour la vidéo, à condition d'avoir une partition audio sur un autre disque (en F SCSI II par exemple), mais c'était déjà vrai avant.

● Personnellement, je travaille à 75% de qualité JPEG avec deux partitions vidéo sur l'Atlas II et deux partitions audio sur l'Atlas I.

Droit de réponse

Suite à notre entretien avec Wolf Dietrich du mois dernier, entretien basé sur des critiques appuyées par un article dans le journal Dream, Yann Serra de Dream a demandé un droit de réponse. Voici son texte:

Amiga News a toujours été pour nous une référence : l'actualité de l'Amiga y est traitée d'une manière remarquablement exhaustive, avec un savoir-faire qui force le respect. Partant de ce principe, nous avons été particulièrement étonnés de trouver dans le No 110 de ce même magazine un article bizarrement racoleur, dont l'incohérence de forme trahissait un amateurisme inhabituel. Le sujet de cet article était de faire le point sur la situation des cartes PowerUp, en demandant au dirigeant de Phase 5 de commenter les déclarations de son adversaire Haage & Partner. Le premier point étonnant est qu'Amiga News n'a pas du tout retranscrit les propos originaux de Haage & Partner, les auteurs de l'interview ont en effet préféré confronter un résumé paru quelques mois plus tôt dans le magazine Dream. Etrange décision, d'autant que n'importe qui peut consulter librement les déclarations officielles à l'adresse Internet http://www.haage-partner.com/wu_n1_e.htm. Tous les sujets de controverse sur les cartes PowerUp y sont longuement abordés : les deux processeurs qui mettent 90 ms à se synchroniser, la précarité du format Elf, etc., etc. Et les rédacteurs d'Amiga News le savent d'ailleurs très bien : ils avaient eux-mêmes publié cette déclaration-là un mois avant Dream, dans le No 106. Sauf que leur traduction s'arrêtait juste avant le paragraphe qui énumérait les problèmes importants (dont les fameux 90 ms d'attente). Alors pourquoi choisir l'article de Dream ?

Il y a un autre problème dans cette affaire. Amiga News s'est contenté de recopier un de nos articles, qui n'était en fait ni plus ni moins qu'un commentaire parmi d'autres dans la rubrique des actualités, et a complètement passé sous silence notre test de la carte Cyberstorm Ppc, paru à peine 16 pages plus loin dans le même numéro. C'est bien dommage, car s'il y avait un article qui devait refléter notre propre et seule opinion sur les cartes PowerUp, c'était bien celui-là et pas un autre. Quitte à débattre sur ce que dit Dream, autant le faire sur ce qu'il constate, pas sur ce qu'il rapporte. Quand un parti politique critique un autre parti politique et que c'est écrit dans le journal, ce n'est pas pour autant que le journal est l'auteur de la critique. Redisons-le, les rédacteurs d'Amiga News se sont complètement trompés d'article : ils nous ont traités de "provocateurs" et ont cité comme preuve, non pas nos propres réflexions, mais celles de Haage & Partner. Après le coup de la traduction incomplète dans le numéro 106, on va finir par croire que c'est devenu une mode, chez Amiga News, de ne donner que la moitié des informations !

A ce sujet, ouvrons une parenthèse anecdotique. Il est vraiment regrettable qu'Amiga News se soit trompé d'article, car l'interview de Wolf Dietrich aurait été l'occasion d'obtenir des réponses à des questions vraiment intéressantes. Questions qui étaient posées dans notre test de la Cyberstorm Ppc : pourquoi la carte est-elle si chère ? Pourquoi le contrôleur Scsi est-il aussi dépouillé ? Pourquoi aucun logiciel ne peut calculer la véritable vitesse du Power Pc ? Pourquoi le 68060 est-il ralenti quand le Power Pc travaille ? Pourquoi les benchmarks de Phase 5 sous-estiment-ils la puissance du 68060 ?... Précisons que par "vraiment intéressantes", nous entendons bien entendu que ce sont des questions auxquelles il n'y a jamais eu de réponse. En effet, les réponses que donne Wolf Dietrich dans le numéro 110 d'Amiga News avaient, elles, déjà été résumées dans le numéro 106 de ce même magazine, soit quatre mois plus tôt.

En fin de compte, Amiga News dit que Dream est "provocateur", badigeonne illégalement un de ses articles avec des commentaires réchauffés (et depuis le début destinés à Haage & Partner) et incarne en lui le grand méchant loup qui agresse au moins l'une des hautes sphères du monde Amiga. Que de colère ! Dites, nos chers confrères de Toulouse, nous aussi nous sommes très énervés par le laxisme commercial d'Amiga International (fausses déclarations (le 68080 à 200 Mhz....), aucun support pour la distribution (les cloneurs doivent se débrouiller tout seuls), aucun budget publicitaire débloqué pour le marketing (où est passé l'argent de la vente des licences ?), etc.). Nous aussi nous sommes exaspérés par le "je-m'en-foutisme" d'Amiga Inc. (plus aucune machine ne sera fabriquée (même pas une machine "étalon"), 8 mois d'immobilisation du marché pour finalement déclarer qu'ils n'ont pas envie de développer eux-mêmes le Workbench 3.5 (peut-être que ce sera Haage & Partner), des choix technologiques irréfléchis (WarpOs et la Ppc.library sont incompatibles, le savent-ils ?), etc.). Et enfin, nous aussi nous sommes attristés de voir que des Amigaïstes français continuent inexorablement de se convertir à Windows 95. Mais quand bien même, ce n'est pas pour cela que nous allons passer gratuitement nos nerfs sur le premier bouc émissaire venu.

La force du marché Amiga français est justement d'avoir encore deux magazines volontairement complémentaires : on parle des ressources de l'Amiga dans Amiga News et des ressources du Pc au service de l'Amiga dans Dream. Nous formons une unité. Commencer à se chamailler sans raison (oui d'ailleurs, quelle était la raison de faire porter le chapeau à Dream dans l'article du numéro 110 ?) n'aura d'autre effet que d'enlever toute crédibilité à notre support commun des Amigaïstes français.

Les temps sont durs ; cela fait quatre ans que les utilisateurs n'ont plus aucune nouveauté conséquente (un nouvel Amiga...) à se mettre sous la dent, mais ce n'est pas une raison pour commencer à se cannibaliser les uns les autres. Ce serait une preuve de désespoir et il ne faut pas être désespéré. Selon nos informateurs, américains, tout porte à croire qu'Amiga Inc. et Amiga international seraient juste deux entités intermédiaires, uniquement destinées à entretenir diplomatiquement le marché Amiga le temps que Gateway 2000 fasse réellement quelque chose. Et ce renouveau de l'Amiga, Ted Waitt, le grand patron de Gateway 2000, y tient ! Mais pour lui, il convient d'attendre que le marché micro-informatique soit sorti de l'actuelle période charnière pour faire les bons choix technologiques : Java devra-t-il être un standard ? L'AmigaOS doit-il être encore plus ouvert à Unix ? Le processeur le plus intéressant sera-t-il le PowerPc G4 en cuivre (1 Ghz), l'Alpha 21264 ou encore le Merced (descendant du Hp/pa sur lequel avait déjà travaillé Commodore) ? Faudra-t-il viser le marché du Network computer, de la station ou des deux à la fois ? Pour l'heure, Amiga Inc., Amiga International, Phase 5 et autres Haage & Partner ne jouent qu'un seul rôle : entraîner des développeurs pour préparer la plate-forme de demain. Nous sommes dans une phase de gestation technologique, pas du tout de consommation grand public, raison supplémentaire pour ne pas voir dans Amiga News et Dream deux magazines concurrents, mais bien des confrères. A ce sujet, signalons que l'actuel concurrent de l'Amiga n'est plus Windows 95, mais BeOS.

Pour terminer, je dirai qu'il y a un énorme point positif à toute cette affaire. J'ai pu réaliser un vieux rêve : écrire dans Amiga News.

Yann Serra, Rédacteur en chef de Dream.

Annexe 1: Pourquoi Dream n'a pas publié lui-même d'interview de Wolf Dietrich ?

Suite à nos interrogations sur les cartes PowerUp, il eut été plus normal que les réponses de Wolf Dietrich paraissent dans Dream plutôt que dans Amiga News. Nous avions en ce sens contacté les responsables de Phase 5 au moment du test de la carte Cyberstorm Ppc. Malheureusement aucun d'eux n'a daigné nous répondre. Etait-ce parce que nos e-mails étaient écrits en anglais ?

Annexe 2: Que pense réellement Dream des cartes PowerUp ?

En tant que magazine indépendant, nous ne pensons pas, nous ne faisons que constater. Et nous constatons deux choses : les cartes PowerUp sont très chères en regard du gain relatif de performances qu'elles apportent et personne n'a encore décidé comment elles devaient fonctionner (la WarpOS et la Ppc.library sont autant utilisées l'une que l'autre mais sont totalement incompatibles !). Bref, les cartes PowerUp plongent l'Amigaïste dans le même état que celui des utilisateurs de Pc en 1995 : le Pc c'était bien cher pour quelque chose d'à peine plus puissant qu'un Amiga de base et, en plus, il y avait plein de drivers incompatibles entre eux. Petit rappel : à l'époque, Amiga News était le premier à dénoncer cette état de fait.

Ed: Nous avons toujours eu d'excellentes relations avec Yann et avec Dream, et nous espérons continuer ainsi. Si nous publions ce "droit de réponse" c'est parce que nous n'avions aucun désir de nous attaquer à eux, mais simplement celui d'ouvrir un débat sur le bien-fondé des thèses avancées dans leur article intitulé "Les cartes PowerUP seraient de la poudre aux yeux".

Le lecteur décidera qui a publié un article racoleur et amateur.

Il en sort de ce droit de réponse tout de même une question technique: Est-ce que le 68060 est ralenti de façon anormale quand le Power PC travaille ? Nous allons essayer de voir le sérieux de cette question dans un prochain numéro. ■



NiouzNet

humeurs et rumeurs des newsgroups

Deja News

Rien n'est plus frustrant en lisant les newsgroups que de tomber sur une discussion incomplète. En effet, les serveurs de news, qui reçoivent des milliers de messages par jour, ne peuvent pas conserver ces derniers très longtemps, et il arrive fréquemment que des messages intéressants aient été effacés avant que vous ayez pu les lire.

Heureusement, Deja News est là ! Deja News est en fait une archive très complète de tous les messages postés sur les newsgroups, et dans laquelle vous pouvez rechercher l'information tant convoitée. Ce moteur est assez semblable aux célèbres Altavista et autres Yahoo, mais on cherche ici dans les newsgroups, et non pas les pages web.

La recherche d'une information peut se faire de trois manières différentes.

- *Soit par une requête simple : par exemple, entrez "Amiga Gateway" si vous désirez des informations sur le rachat de l'Amiga.*
- *Soit par une requête plus complexe, qui vous permettra de spécifier des critères supplémentaires et ainsi affiner votre recherche.*
- *Soit un parcours séquentiel des newsgroups : vous pouvez alors vous servir de votre "brouteur" web pour lire les news (cela dit, cela revient beaucoup plus cher et sera beaucoup plus lent qu'avec un programme dédié, comme Thor).*

Deja News est accessible à l'adresse : http://www.dejanews.com

comp.sys.amiga.games :

- Andy Davidson, l'auteur de **Worms**, a annoncé que son intérêt pour la version Amiga était toujours présent, et qu'il allait distribuer prochainement des patches pour Worms et Worms DC. Ces patches permettront essentiellement la correction de plusieurs bogues, ainsi que l'ajout de quelques fonctionnalités supplémentaires. Les mises à jour suivantes seront destinées à des machines un peu plus puissantes (FAST RAM et disque dur), car la version actuelle tiendrait déjà difficilement dans 2 Mo de CHIP RAM... Andy en a profité pour souligner l'attitude lamentable de certaines personnes, visiblement peu enclines à la gratitude: par exemple vis-à-vis de BlitzBombers, un très bon clone de Dynablasters, complètement GRATUIT, et qui essuie pourtant de nombreuses critiques de la part d'utilisateurs continuellement insatisfaits. Certains craignent d'ailleurs qu'un tel comportement ne décourage les derniers enthousiastes qui développent des jeux sur notre machine...
- Mauvaise nouvelle : **Vulcan Software**, un des principaux éditeurs de jeux sur Amiga a annoncé ses plans pour 98, et son expansion vers d'autres plate-formes comme le PC ou la Playstation. Plusieurs titres en cours de développement sur Amiga ont été abandonnés : Valhalla 4, 3D game creator, Breed 2000 et Hellpigs. Wasted dreams a été mis en attente pour deux mois. Explorer 2260 et Maim & Mangle sont toujours prévus. Cela dit, Vulcan n'a pas dit qu'il abandonnait l'Amiga pour autant, mais plutôt qu'il étendait ses activités pour qu'elles demeurent rentables.
- La folie des portages continue ! Après Quake et Doom, voici que **Descent** fait son apparition sur Amiga! Il necessite pour l'instant une carte graphique, mais l'AGA devrait être bientôt supporté. A noter aussi qu'un éditeur de niveaux pour Doom est actuellement en cours de portage.

comp.sys.amiga.applications :

- Je vous le disais le mois dernier, les stocks de compilateurs **SAS 6.5** sont désormais épuisés. Beaucoup regrettent la disparition de cet excellent compilateur, sans doute le plus utilisé par les programmeurs C sur Amiga. C'est pourquoi certains ont suggéré une réédition, avec tous les derniers patches (y compris celui permettant au SAS de générer du code PPC). Ce dernier était déjà vendu à un prix ridiculement bas, ne couvrant vraisemblablement que le manuel et les frais de port. Une réédition permettrait à de nombreux Amigaïstes de disposer à nouveau d'un bon environnement de programmation à un prix ultra-compétitif. SAS Institute n'a pour l'instant pas donné son avis sur le sujet...
- La disparition de la page web de **GoldEd**, l'ultime éditeur de texte sur Amiga (et à mon avis sur beaucoup d'autres plate-formes) a suscité l'inquiétude chez de nombreuses personnes. Un utilisateur à donc contacté l'auteur, Dietmar Eilert, et ce dernier l'a heureusement rassuré : un nouveau site internet devrait bientôt être disponible, ainsi qu'une nouvelle version de GoldEd ! De plus, lorsque la personne lui a demandé à quel prix il pouvait se procurer le manuel imprimé de la version 4.7.2, Dietmar lui a répondu "de ne pas s'en préoccuper et d'attendre la nouvelle version". Cela pourrait vouloir dire plusieurs choses : soit cette nouvelle mouture possède un manuel complet en ligne, soit le nombre d'améliorations est tellement important que la version actuelle du manuel est désormais complètement obsolète !
- Pour ceux qui voudraient se procurer une version démo du lecteur de news **FFNews II**, il existe désormais un site proposant son téléchargement : http://www.rbm.de/ffnews. De nouvelles versions démo seront régulièrement mises à jour sur ce site.
- Le président de **Syzygy Research & Technology Ltd**. (créateur du logiciel "Digital Universe") a fait part du grand succès que son programme a remporté auprès des utilisateurs d'Amiga. Un succès tel que des possesseurs d'autres plate-formes (PC et Mac) ont exprimé le souhait de voir ce logiciel porté sur leur machine. Syzygy a donc immédiatement entrepris le portage et se demande désormais si la version Amiga a encore un avenir au sein de notre communauté. En clair, ils désirent savoir si les utilisateurs d'Amiga ont l'intention d'acheter les versions ultérieures. Donc si vous êtes un supporter enthousiaste de ce logiciel, et attendez avec impatience la nouvelle version, faîtes le savoir à : http://www.syz.com/DU/amiga2.html.

comp.sys.amiga.audio :

- En constatant le manque d'outils **MIDI** performants sur Amiga, un programmeur, Manfred Linzner, a entrepris la réalisation d'un tracker style Protracker ou THX, mais utilisant la norme MIDI. Pour plus de renseignements, allez à http://pink.home.ml.org (rubrique "HIMEX" sur la page "PROJECTS"). De nombreux musiciens semblent déjà très intéressés...

comp.sys.amiga.emulations :

- L'utilisation de certains programmes, tels que Warcraft II ou Internet Explorer 3, peut poser quelques problèmes avec **Shapeshifter**. L'utilisateur victime de ces plantages pensait tout d'abord que son 68060 était en cause, mais il semble que cela vienne plutôt de la version du système : en effet, le MacOS 7.6.1 ne fonctionnerait pas correctement avec ShapeShifter, causant ainsi quelques plantages intempestifs. Une version antérieure du système sera donc préférable pour travailler avec cet émulateur...

comp.sys.amiga.hardware :

- Pour tous les possesseurs de lecteurs ZIP, voici une archive à ne pas rater sur Aminet : **NewZipMount.lha** dans disk/misc. Cette archive contient des mountlists pour les disquettes zip formattées Amiga, mais également PC et MAC (et même AFS !). De plus, ces configurations sont optimisées pour les meilleures vitesses d'accès et une compatibilité totale avec des programmes comme DiskSalv ou Reorg...

comp.sys.amiga.multimedia :

- Les utilisateurs d'Amiga ont exprimé leur gratitude vis-à-vis de **Scala Inc**. pour la diffusion de Scala MM300 sur le CD-ROM du journal britannique CU Amiga. De plus, la confirmation tant attendue est arrivée : le player SCALA est enfin distribuable gratuitement avec vos créations ! En effet, beaucoup ne comprenaient pas que la version du player sur PC soit diffusable, et pas la version Amiga. Une faute enfin réparée, et qui nous permettra peut-être de voir bientôt de belles productions sur Aminet.

comp.sys.amiga.programmer :

- Vous êtes programmeur C et vous désirez passer sur **PPC** (PowerUp) ? Voici les compilateurs qui vous permettront de franchir le pas : VBCC, GCC, SAS C (grâce à son patche PPC), et StormC++ v3. Les deux premiers sont gratuits. Il faut noter que le code PPC généré par StormC nécessite le WarpOS, alors que les autres fonctionnent seulement avec la powerpc.library fournie avec les cartes PowerUp.

fr.comp.sys.amiga :

- Une super bidouille pour tous les utilisateurs de fichiers .adf (fichiers images de disquettes pour UAE) et d'un gestionnaire de disquettes virtuelles comme **FMSdisk** ou **Virtual Floppy**. Ces gestionnaires utilisent des fichiers images nommés "unitX" (où X est un chiffre) pour stocker leurs données. Or ces fichiers images ont le même format que les fichiers .adf. Il suffit donc de renommer votre fichier .adf en "unit0", par exemple, et de déclarer FF0: pour accéder directement à la disquette .adf comme si celle-ci était dans votre lecteur ! De même, pour créer une disquette au format .adf, il suffit de déclarer FF0:, de mettre une disquette dans le lecteur DF0: et de taper "diskcopy DF0: FF0:". Le fichier unit0 n'aura plus qu'à être renommé en <nom>.adf.

Nouvelles spécifications pour le PIOS ONE

Le Dr. Kittel avait livré en avant-première les toutes dernières spécifications du Pios One aux membres de la liste TeamOne. Après un mois de discussions acharnées pour comprendre exactement de quoi il en retournait, je peux maintenant vous livrer en détails les nouvelles caractéristiques de la bête.

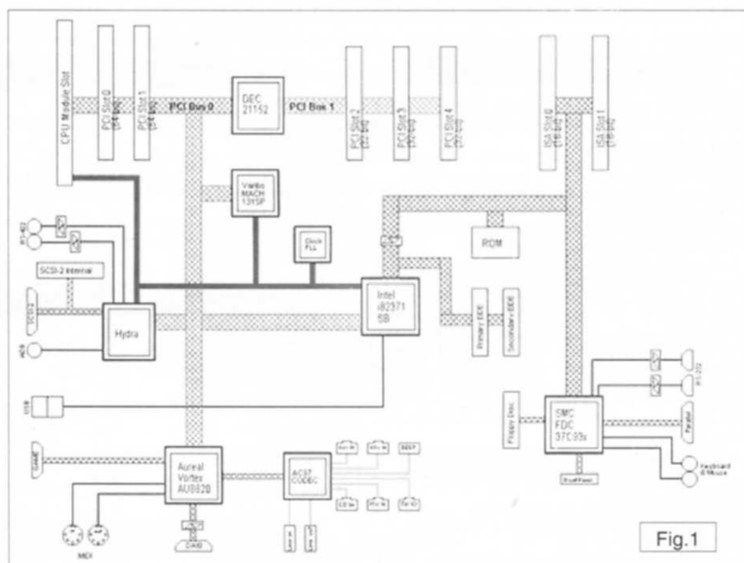


Fig.1

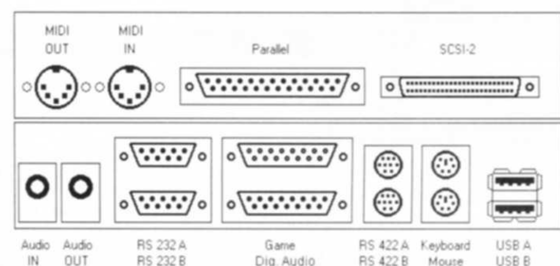


Fig.1bis

LA CARTE MERE (fig.1 et fig.1bis)

En haut à gauche du schéma, se trouve le slot CPU sur lequel vous enfichez l'une des 2 cartes modules CPU disponibles (fig 2 et 3). Le module CPU contient le ou les processeurs, le cache externe de niveau 2 (L2), les connecteurs RAM, et l'électronique du circuit PCI. La vitesse actuelle du bus CPU est de 66MHz et devrait atteindre 75MHz, 83MHz, voire 100MHz dans un proche futur.

Sur le bus PCI 0, se trouvent 2 connecteurs PCI 64bits. Ils peuvent communiquer avec le processeur en 64bits ou bien entre eux deux dans ce même mode. Le bus système autorise la communication en 64bits, doublant ainsi le débit possible par rapport au bus PCI standard. Le DEC 21152 est l'astuce permettant d'obtenir 5 ports PCI. Son rôle est de créer un pont entre les 2 bus PCI (0 et 1). Par contre, les 3 slots PCI suivants n'acceptent que le mode 32bits. Malheureusement, les modules CPU ne savent pas encore gérer le 64bits et communiquent avec la carte mère en 32bits. Ceci viendra avec la version suivante.

L'autre bus PCI est donc un bus PCI standard hauts débits.

Ensuite, on trouve le Vantis MACH 131SP qui est un CPLD (Complex Programmable Logic Device). Il permet de mettre en relation les différents composants de la carte mère. Le Clock PLL (Phase Lock Loop) génère les cycles d'horloge des différents composants (bus PCI, entrées/sorties...).

Arg! Le Pios One est *Intel Inside!* En effet, le composant Intel i82371 (PIIX3) permet de connecter le bus PCI au bus ISA, plus lent. Il contrôle aussi l'EIDE et les 2 connecteurs USB.

Le composant Hydra, quant à lui, fournit les interfaces SCSI 2 interne et externe ainsi que les différentes interfaces séries. Il gère aussi bon nombre de tâches sur la carte mère. On trouve donc 2 connecteurs séries hauts-débits de type RS-422, principalement utilisés dans le monde Mac. Toujours en provenance du monde Mac, on a l'ADB (Apple Desktop Bus) qui est une autre interface série.

Très utiles, les connecteurs USB permettent de chaîner chacun jusqu'à 127 périphériques. L'USB a l'avantage d'être facilement configurable, mais il permet aussi l'autodétection des périphériques connectés. Il est ainsi possible de brancher ou débrancher vos périphériques sans arrêter l'ordinateur ni rebooter l'OS et, je l'espère, sans griller la machine.

La ROM que l'on trouve est normalement une flashrom qui peut être mise à jour par fichier. C'est elle qui contient le FirmWare CHRP qui fait l'interface entre le hard et le soft (OS).

Le bus rouge hâchuré est le bus ISA (Industry Standard Architecture). En haut à droite, se situent les 2 connecteurs ISA qui permettent l'ajout de cartes bon marché du monde PC qui requièrent peu de bande passante, telles les cartes réseaux ou sons. Note importante : l'utilisation de chaque connecteur ISA invalide un connecteur PCI, car ils partagent la même trappe externe dans le chassis de l'ordinateur.

En dessous de la ROM, on peut voir les 2 connecteurs EIDE qui permettent une utilisation maximale de 4 périphériques (HD, CD-ROM, ZIP,...) en interne.

Le SMC 37C93x gère un certain nombre d'interfaces d'entrées/sorties, comme le lecteur PC 1.44Mo, les boutons et lumières en facade, les 2 ports séries RS232, le port parallèle et les 2 connecteurs PS/2 pour le clavier et la souris. A ce jour, Pios ne possède pas encore de solution pour lire les disquettes Amiga. Ce problème devrait cependant être résolu d'ici la sortie de la machine.

En bas à gauche, le composant Aureal Vortex AU8820, un produit de toute beauté ;-), joue les véritables chefs d'orchestre. Il est un puissant accélérateur audio sur 32 voies (wavetable synthesis), utilisant les échantillons en mémoire centrale, une interface MIDI (1 In, 1 Out), le son 3D surround, une interface DSP Dolby Digital et plus encore. Le Pios serait-il aussi le successeur de l'Atari ST?

Le port joystick est 100% compatible avec les périphériques analogues du monde PC. Le port digital audio permet la connection de périphériques externes utilisant les multi-canaux. Le port AUDIO CODEC est conforme au standard AC97. Il possède la capacité d'échantillonner et de jouer en 16bits 48KHz, et offre différents types d'interfaces audios.

En vrac, on trouve aussi les connecteurs analogiques suivants : CD In, Mic In, Tel In (pour les appareils de type téléphonique), Aux In (son), VAx In (Vidéo Audio) qui permet de connecter un périphérique vidéo (ex: lecteur MPEG).

Ce qu'on ne voit pas sur les schémas fournis, c'est la présence d'un petit haut parleur pouvant bipper, comme sur le PC. Chouette non?

LES CARTES MODULES CPU(S) (fig 2, fig.3)

Les configurations pour les deux cartes modules sont pratiquement identiques.

On retrouve le MPC106 de Motorola (vivement critiqué par Wolf Dietrich de Phase 5). Il gère les communications entre le ou les CPU avec la mémoire et le bus PCI. C'est une petite merveille de technologie qui ne cesse de s'améliorer. Il en est actuellement à la version 6 et on le retrouve dans le schéma YellowKnife CHRP de Motorola ainsi que dans les derniers modèles haut de gamme d'Apple, les PowerMac G3. A vrai dire, il n'existe qu'un seul autre composant offrant de tels services qui est malheureusement bien moins performant. Il est donc la seule solution existante pour une machine CHRP.

Une grande partie des améliorations des spécifications du Pios One sont dues au passage de la version 5 à la version 6 du MCP106. Le MPC106 possède cependant un désavantage non négligeable. Lorsqu'il doit gérer plus d'un CPU, le cache L2 est alors désactivé. La raison provient du fait que le MPC106 utilise les ressources nécessaires à la gestion du cache L2 pour maintenant gérer le SMP. Le SMP, c'est tout simplement la gestion de plusieurs processeurs en parallèle. A ce jour, il n'existe malheureusement sur le marché aucune solution à un prix raisonnable, qui permettrait de conserver le cache L2. La perte de performance est estimée par Dave Haynie entre 20 et 50%, ce qui selon lui offre toujours une solution bien plus performante que les configurations que l'on trouve actuellement sur le marché.

Pour la carte module 4 CPU, on trouve les connecteurs permettant d'avoir une configuration allant de 1 à 4 processeurs. Les processeurs sont directement soudés au support BGA. Ce procédé ultra-performant possède cependant un très gros désavantage pour l'utilisateur : il est impossible mécaniquement de rajouter un processeur ultérieurement au module CPU à cause de la technologie BGA. Pios devra alors fournir une solution de reprise des cartes existantes pour que les utilisateurs puissent upgrader leur machine à un coût raisonable.

Dans ce cas, la carte mono-CPU est alors grandement préférable. De plus, cette carte permet l'ajout d'un second processeur identique au premier dans le connecteur Interposer sans les inconvénients de la carte 4 CPU. De toute façon, la carte module 4 CPU ne sera disponible pour les toutes premières machines. Le connecteur Interposer peut aussi être utilisé pour remplacer le processeur sur la carte module par un ou deux processeurs différents (PPC750?). Autre désavantage commun à tout système PPC, on achète pas son CPU chez l'épicier du coin comme pour les Pentiums. Les processeurs possibles sont les PowerPC 603e, 604e, 604q (Mach V), et 740. Le 750 n'est pas compatible à cause des broches (snif!).

Le bus système tourne actuellement à 66MHz. Les futures versions devraient voir des cadances bien supérieures.

La ROM sert à l'initialisation et la reconnaissance des différents composants de la carte module. Le Buffer entre le bus système et le bus RAM permet au processeur de ne pas rater des données en provenance de la mémoire centrale. Le bus RAM tourne à la même vitesse que le bus système.

Le cache externe de niveau 2 (L2) réside sur la carte module permettant d'accroître fortement les performances.

Les connecteurs RAM peuvent recevoir aussi bien de la mémoire DIMM EDO que des barrettes SDRAM bien plus rapides. Il n'est pas nécessaire d'insérer les barrettes par paires.

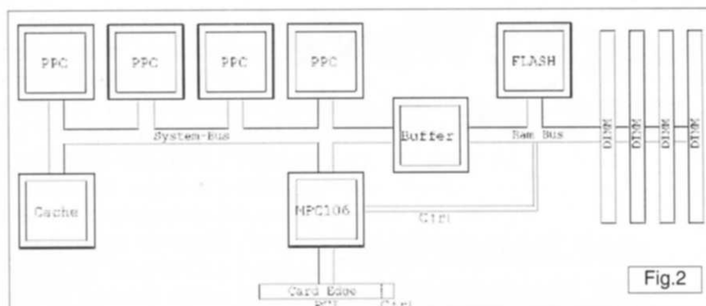


Fig.2

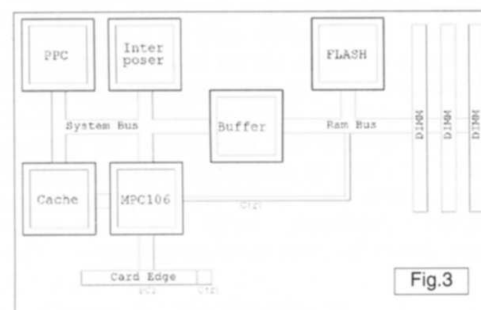


Fig.3

Conclusion

La nouvelle mouture du Pios One nous offre actuellement bien plus que la première version. La technologie évoluant, elle a su intégrer la nouvelle version du MPC106, augmenter le nombre de connecteurs PCI à 5, la gestion des connecteurs USB, un système audio performant et complet... Il est cependant regrettable que le bus système ne tourne qu'à 66MHz, que le connecteur AGP ne puisse être géré, et surtout, que le cache L2 soit désactivé en configuration multi-processeurs. Cette machine reste cependant (théoriquement) une petite bombe, surtout si elle permet de faire tourner un OS tel que BeOS.

Si la machine sort rapidement, elle devrait pouvoir bien se vendre car elle est relativement innovante bien que n'étant pas aussi facile à faire évoluer que nous l'a laissé croire Pios. La facilité d'évolution se trouve au niveau de la conception de carte et de la prise en compte dès aujourd'hui des futurs standards. Je ne vois cet avantage que du côté de Pios qui pourra fournir des versions améliorées très rapidement et compatibles alors que l'utilisateur devra certainement changer la carte mère et le module CPU. Il est important que cette machine sorte au plus vite, surtout après l'annonce de Phase 5 concernant sa nouvelle machine PPC multi-processeurs, cousin très proche du Pios One. ■

D.Haynie répond à W.Dietrich

Résumé d'un mail de Dave Haynie (PIOS) en réponse aux remarques de Wolf Dietrich (Phase 5) présentées le mois dernier.

Les points principaux du texte original sont présentés entre [ ].

[A propos de la vitesse relative des cartes PPC de P5 et de PIOS] : WD devrait mieux se faire conseiller par son état major technique. Je peux donner quelques chiffres réels. Le MPC106 peut supporter divers types de mémoire et optimiser les accès (Mode page) les vitesses vont de 170Mb/s avec des mémoires classiques à 406Mb/s avec le cache de niveau 2. Les dernières versions de MPC106 supportent un bus à 100Mhz et nous irons vers cette vitesse lorsque le reste des circuits le permettra. Toute machine récente est plus rapide qu'un Amiga. Ce que WD a dit c'est que le PowerUp est une nouvelle machine utilisant l'Amiga comme entrée/sortie. Mais cela ne peut sauver le 68K: le PPC est beaucoup plus rapide. Il est admis que le PPC est de 10 à 20 fois plus rapide (même avec un design lent) que les 68k. Il est par ailleurs prouvé qu'un bon émulateur peut permettre d'atteindre 10% de la vitesse de l'original. Apple a d'ailleurs obtenu des performances analogues à un 040 sur un PPC603 à 133Mhz. Nous sommes donc persuadés de parvenir à une émulation décente de l'Amiga. Le véritable intérêt est d'obtenir des performances meilleures, car si vous avez un Amiga, un nouveau système n'est intéressant que s'il est plus rapide.

[A propos de UAE] : Des Pentium moyens atteignent les performances d'un A3000 sur la plupart des applications en émulation complète, l'utilisation de RTG permet d'atteindre les performances des 040. Les PPC iront encore au dela.

[A propos du cache de niveau 2 :L2] : WD ignore la question et réponds par une attaque personnelle dénigrant la machine dont il prétend améliorer les performances. La carte Commodore 040 originale n'a jamais été produite, les gestionnaires l'ont supprimée c'est un fait admis.Son design avec 128K de cache et mode burst était trop cher. La A3640 était une carte construite pour être la moins chère possible et était destinée à une machine d'environ 1000 $ (A2200 connue comme A1000 junior) on en a équipé l'A4000 construit en un temps record. D'autres circuits (bridge) pourtant prêts n'ont jamais été utilisés. Mais c'étaient les derniers jours de Commodore.

[La vitesse du bus graphique est de 80 à 100Mb/s] : Le MPC106 permet d'atteindre 116Mb/s sur un bus PCI ce qui est honorable pour un circuit de cette classe. Mais ce qui n'est pas dit par WD c'est que la vitesse brute est insuffisante pour fabriquer un système performant. Le MPC106, lui, gère au mieux les conflits et priorités d'accès entre les circuits graphiques et le processeur, ce qui est un plus pour le fonctionnement d'un système dans le monde réel, il assure par ailleurs la cohérence des caches du PPC (L1 interne et L2 externe).

[Mise en cause de la qualité du design de l'A3000] : Le design de l'A3000 a été limité par la technologie disponible à l'époque, il ne souffrait d'aucun bug majeur mais de bugs mineurs comme tout système existant. Le 4000 a malheureusement du utiliser la même technologie (ce n'était pas notre volonté) ce qui en limite les performances. PIOS ne subit pas de décision arbitraire des gestionnaires et la technologie courante est d'un niveau que de petites sociétés (PIOS ou P5) ne peuvent atteindre par un développement spécifique.

Wolf Dietrich, étiez vous chez Commodore en 89/90 ? Vos attaques personnelles ne sont destinées qu'à masquer les vrais problèmes et quoi que vous puissiez faire vos cartes doivent supporter de perdre du temps sur le bus local à 25Mhz du A3000.
- Dave Haynie.

Remarques personnelles du traducteur, Jean-Paul Pozzi:

Linux sur PPC semble effectivement beaucoup plus rapide qu'un 68K. Compilation du noyau :

PPC 604e 150Mhz, 32Mo Ram 60ns, bus 50 Mhz, IDE standard, disque 1Go ancien : 15Mn 30s

Pentium MMX 66 Mhz 32mo Sdram 12ns, bus 66 Mhz, Fast IDe, disque récent de 2GO : 11 Mn. (Source Linuxm68K mailing list).

Sur mon 040/40 avec 32Mo et un SCSI rapide, la compilation demande beaucoup plus d'une heure (deux heures environ).

LightWave par le net

alt.binaries. 3d.lightwave

Pas d'image ce mois ci encore, pour la simple et bonne raison qu'il n'y a pratiquement plus d'images sur ce forum en dehors de quelques images pornographiques. Une galerie Lightwave a été ouverte et je vais publier régulièrement une image de mon choix. Je n'ai pas encore eu le temps de mes prendre mes contacts. Pour les personnes pressées, voici l'adresse : <http://komodostudio. com/usergallery>

comp.graphics. apps.lightwave

*Déjà pas mal de questions concernant l'arrivée de Maya le nouveau logiciel de 3D de Alias/Wavefront pour SGI et bientôt NT. Les nouvelles fonctions de ce programme révolutionnaire (utilisation en mode texturé, possibilités d'animations de personnages impressionnantes.etc..) vont-elles influencer l'évolution de Lightwave? Pas mal de studios américains semblent déjà utiliser les deux sans porter de jugement de valeur sur ces deux programmes. Les possibilités de Maya semblent illimitées mais son tarif semble être en rapport: les prix de $30 000 à $40 000 sont avancés.

*Il est fait référence à un plugin pour Lightwave (PC?) : Lightscape. Celui ci semble prendre en charge une bonne partie des calculs de Lightwave, en particulier pour les lampes toujours gourmandes en temps de calculs.

*Un utilisateur de la version 5.00 se demandait s'il valait mieux upgrader de suite vers la 5.5 ou attendre la version 6.00. Il ne voulait pas acheter la 5.00 de suite et se voir obliger de débourser de l'argent aussitôt pour la 6.00. Dan Ablan a conseillé de travailler sur la version existante (5.00) plutôt que d'attendre une nouvelle version. Et d'ajouter qu'il était agaçant de constater qu'à chaque nouvelle version, des utilisateurs spéculaient sur une nouvelle version plutôt que de se mettre au boulot. Et Chuck Baker d'indiquer qu'aucune information ne pouvait être donnée actuellement sur le numéro de la prochaine version et sur la date de sortie puisque l'équipe commerciale de NewTek n'avait pas la moindre idée sur la question. Moi à mon avis, ils préparent une version PPC pour Amiga, c'est pour cela qu'ils ont laissé de côté le développement pour SGI, NT, etc.. (psst, je plaisante).

*séquence humour : un utilisateur australien fait part d'un problème qu'il a rencontré. Afin de réaliser un poster, il a lancé le calcul d'une image de 5000x5000 pixels qui lui a pris près de 4 jours. Sa machine a planté car son disque dur était plein. Hou hou... adresses: <http://pluto.njcc.com/~chrisb/> (pour infos benchmark) <http://www.3d-toons.com> (objets) <http://www.aomic. animation.com> (tuturials) <http://www. gsidigital.com/bman/> <http://www.li.net /~rlhomme/ limg.html> (ressources) <http://www.lightwave3D/ imagestream. com> (démos)

La Boutique Lightwave

Ce mois-ci encore un CD : "Digital FX Collection, The Creative Magic of Ron Thornton" et il comprend les scènes, les objets et les images des séries vidéo d'apprentissage de Ron Thorton (article à venir à ce sujet): "Spacecraft Model Design", Spacecraft Surfacing Techniques", "Digital Cinematography" et "Cinematic Visual Effects". Enfin, vous l'aurez compris, coeur fragile s'abstenir. Ce CD abonde de vaisseaux spaciaux, d'explosions de lens flare.etc.. et a été prévu pour accompagner la cassette "The Creative Magic of Ron Thorton" mais pourra être utilisé individuellement en vue de la création d'effets spéciaux. Il existe une

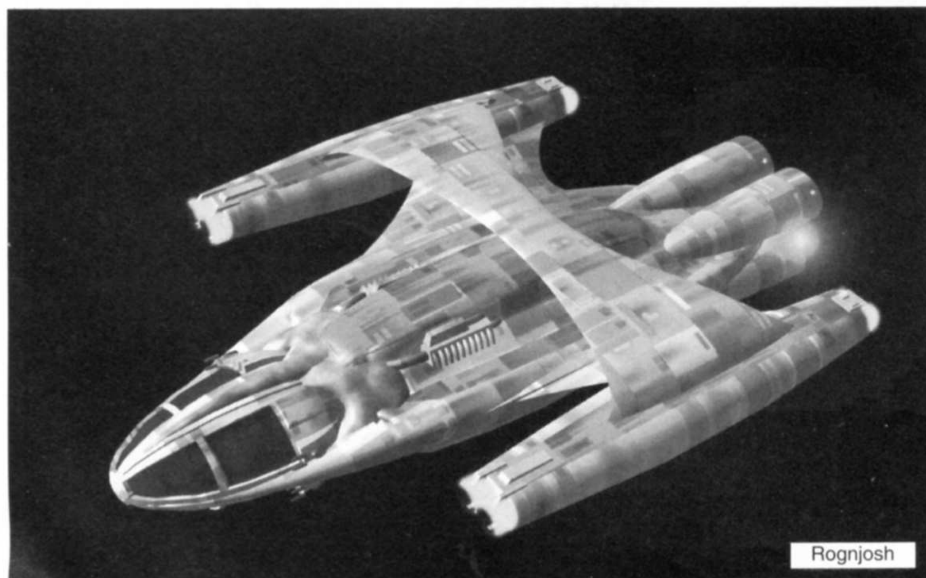


version démo de Photoshop et de Particle Storm sur le CD pour W95, 3.1 et NT. Je ne vous en parlerai pas, ne les ayant pas testées.

Le répertoire le plus intéressant, est le répertoire "Projets" puisqu'il renferme les scènes et objets cités ci-dessus. Les scènes, parlons en. Elles sont remarquables et leur beauté n'a d'égal que leur complexité. La scène A10Explo utilise pas moins de 25 lampes et 22 images différentes, un effet de brouillard, etc... Il m'a fallu baisser mon segment memory à 12,5 MO pour pouvoir calculer une image sur mon 4000/60 et ses 68 MO de Ram. Pour une image de cette même scène en medium resolution et antialiasing Enhanced low et Pal2, mon 4000 s'est quand même accordé 3h28 pour le calcul. Oui, vous lisez bien pour une image. La scène Saucr2 utilise 3 images plus une séquence de 200 images en background. Vous l'aurez compris, ce CD est vraiment de très grande qualité et les temps de calculs s'en ressentent. Rien ne vous empêche d'utiliser les scènes telles qu'elles se présentent mais vous pouvez aussi utiliser les objets présents dans des créations personnelles. Vous trouverez dans ce CD tous les objets nécessaires pour devenir un parfait atificier intergalactique : flammes, nébuleuse, étoiles, explosions, etc.. On trouve aussi quelques séquences d'images intéressantes, directement exploitables en background, comme par exemple un survol de Los Angeles. Voilà qui pourrait vous épargner la location d'un hélicoptère pour le faire. Dans le répertoire "Pyromania", se trouve une séquence d'images d'explosions. Hélas, il me semble qu'il manque des images intermédiaires. Dommage.

Conclusion : du travail de pro vraiment. Du très haut de gamme qui devrait ravir les passionnés d'images fortes. Certes, étant uniquement centré sur l'espace, sa portée est peut-être un peu limitée mais cette qualité quel pied! Si seulement Ron Thornton pouvait nous refaire cela avec le Titanic cette fois... Je remercie la société AGMO pour le prêt de ce CD qui m'a permis de vraiment m'évader et décoller.

The Creative Magic of Ron Thorton, Digital FX Collection, en VPC par AGMO Prix: 650 F


Rognjosh

BeWave

BeOS Intel est... presque là

Be Europe à IT Forum Comdex

Comme à l'habitude, Be Europe était présent sur le salon pour faire la démonstration de BeOS. Cette année, les deux versions de BeOS étaient en démonstration:

- version PowerPC (PR2)
- version Intel (pré-version R3)

BeatWare a fait la démonstration de ses deux suites logicielles (Be Studio et Be Basics) ainsi que de l'outil de courrier électronique (Mail-It). Adamation a présenté ses outils de traitement temps-réel du son, de l'image et de la vidéo: Studio A (manipulation vidéo), Audio Elements et Image Elements. Gobe a présenté en avant première européenne sa suite logicielle de "productivité" composée de traitement de texte, dessin, tableur, et navigateur web. Cette suite ressemble beaucoup à Claris Works.

Mais la grande nouveauté était la présence de la version Intel de BeOS. Celle-ci était présente sur deux machines à base de Pentium IIdont une bête de course (bi PII 266) avec deux cartes d'acquisition vidéo (type WinCast TV), pour démontrer les capacités vidéo en mixant en temps réel les deux sources et en y ajoutant un effet (fondu, volet, chroma-key, incrustation), bref une démo vraiment superbe.

De nombreux développeurs indépendants ont montré leurs applications, et Be US était représenté par Stephen Beaulieu.

Les portages sur BeOS

Dans le dévloppement des logiciels sur BeOS (et sur les autres OS), il y a deux solutions : créer tout depuis zéro et porter les applications. De nombreux portages ont été faits et plus particulièrement dans le domaine des jeux (Doom, Quake, Abuse 2, X Blaster...)

Avec l'arrivée de la version Intel de BeOS, les quelques bêta-testeurs de l'OS ont déjà fait savoir que Doom et Quake avaient été portés sur BeOS Intel..... en 3 heures.

BeOS Intel

Ca y est, les premières informations sur BeOS Intel arrivent de Be :

- Disponibilité : mi Mars. La conférence développeur a lieu les 19 et 20 mars et l'OS sera ainsi dispo juste après cette date. Ceux qui seraient intéressés, doivent se faire connaître auprès de Be pour avoir un CD de l'OS.

Premières spécifications techniques :

● processeurs :
- Pentium
- Pentium Pro
- Pentium II
- K6
- Cyrix 686MX

● **carte mère (chipsets supportés)**
- 1 pentium : 430 HX / 430 VX
- 1 Pentium Pro : 440 FX
- 1 Pentium II : 440 FX, 440 LX
- 2 Pentium Pro : 440 FX
- 2 Pentium II : 440 LX, 440 FX
- 4 Pentium Pro : 450 GX

● **cartes graphiques :**
- Matrox (Millenium, Millenium II, Millenium II AGP, mystique)
- S3 (trio 32, Trio 64, 64, Virge)
- Cirrus GD5434
- IX Micro
- Diamond Stealth (3D, 64 Pro, 2000)

● **carte son** : AEW 64

● **réseau :**
- PPP
- DEC 21040, 21041
- 3C Etherlink XL, Fast Etherlink XL

Je tiens à signaler que cette liste est une liste en cours et est sujette à changement. Je demande donc aux lecteurs intéressés, de bien vouloir vérifier sur le site de Be (htt://www.be.com), pour avoir une confirmation des spécifications techniques.

***Sebastien Bouchex**, BeOS Software Engineer*

20ème nationale



Nationale 20, merci à Mathias Parnaudeau, lecteur assidu, d'envoyer ce souvenir de vacances !

Voilà donc déjà 20 numéros que je vous bassine avec ma passion de Real 3D. Je sais que je ne suis pas seul à avoir cette passion et c'est avec vous que je la partage. J'ai maintenant l'occasion de connaître des logiciels 3D haut-de-gamme beaucoup plus complexes, certains également plus intuitifs, mais je retourne toujours avec un plaisir ineffable à ma vieille interface realienne. Qu'elle subisse bientôt un généreux lifting ne me consterne pas, au contraire, ce serait bien si nouzotzumains pouvions en faire autant sans préoccupations éthiques.

En passant, j'ai mis le site Real (sur amiganews.com) à jour, chose que je n'avais pas faite régulièrement depuis sa création en octobre, j'en bats ma coulpe. Le nombre des exposants sur la galerie s'est multiplié par 3 ! Evidemment, cela va vite avec Yves Rosso, realeur de la Haute-(g)Loire et votre pourtant serviteur... On en attend d'autres, ne croyez pas !

Amiga realeurs, penchons-nous sur "Realize!", enfin accessible puisque livré à notre voracité dans le domaine public.

UNE VICTOIRE ET UNE VENGEANCE

Incroyable. Me doutais-je, en envoyant peut-être le quinzième message de relance à Kelly qu'il serait enfin suivi d'un effet. Le lendemain, Kelly répondait qu'il avait mis la chose convoitée sur le site ftp. Il s'agit bien sûr, les plus assidus l'auront deviné, de "Realize!", l'interface qui permet d'utiliser les textures algorithmiques d'Imagine et d'Essence dans Real.

Avant de commencer, il vous faut avoir des textures Imagine ou Essence, sinon cette histoire ne vous concerne pas.

Allez chercher l'archive <ftp://www.win.net/readable/real3d/RPL/realize.zip>, décompactez-la avec "unzip", vous devez avoir l'habitude à présent. L'installation vous mâche tout.

Créez le répertoire PTextures dans R3D3: et faites une assignation dans la user-startup "Assign PTextures: R3d3:PTextures. Mettez-y vos textures algorithmiques Imagine et/ou Essence. Elles doivent impérativement porter d'origine le suffixe ".ifx", ce qui n'est pas un problème pour les dernières textures livrées avec Imagine (depuis la version 2.9), mais qui pourrait l'être avec les premières. Il suffirait de les convertir à l'aide de l'utilitaire de conversion livré avec l'archive "EssoIm29", elles deviendraient alors aussitôt compatibles et seraient automatiquement affublées du suffixe ".itx" indispensable à la manoeuvre. Assurez-vous bien que vous avez la librairie "textures.library" dans votre répertoire "R3D3:Classes" et commençons.



Fig.1

Ouvrons Real et allons tout de suite au menu "Projects/Windows/External Classes". Là, en fin de liste, devrait se trouver la ligne "Textures".

Sélectionnons-la et cliquons sur "Create Instance". (Fig.1). Allons maintenant dans la fenêtre "Materials" et chargeons la texture "Texture" qui y a fait une apparition miraculeuse (Fig.2). Cliquons sur "Extras" pour ouvrir la fenêtre suivante et hop, apparaît un requester demandant d'ouvrir un écran (si vous avez un gestionnaire d'écran). C'est le passage le plus risqué de notre aventure. C'est ici que le guru veille, alors ne prenons pas de risque, Ne promotionons pas d'écran et si nous avons de la chance, le pointeur bouge encore sur notre nouvel écran noir. Ça passe ou ça casse... J'ai l'impression non confirmée que si on on bouge déjà le pointeur vers le haut droite pendant que l'écran arrive, cela passe mieux...

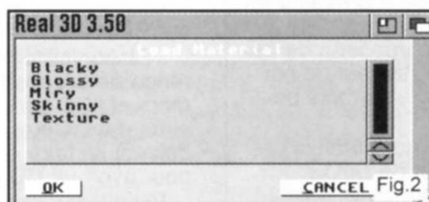


Fig.2

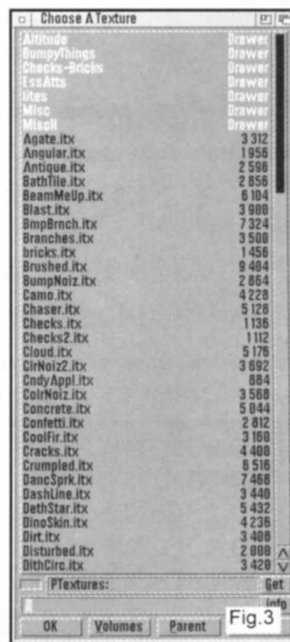


Fig.3

Cliquons à l'aveuglette dans le coin supérieur droit ou bien utilisons le raccourci-clavier "Alt gauche - M" et nous retrouvons notre écran Real. Nous pouvons alors, dans la fenêtre qui rappelle étrangement celle d'Imagine, bien entendu, (Fig.4), choisir "Load" et charger une de nos textures, par exemple DinoSkin (Fig.3), en laissant toutes les valeurs par défaut pour un début.

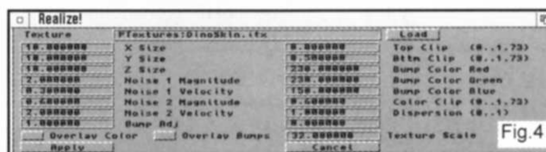


Fig.4



Fig.5

Renommons notre texture d'un nom différent de "texture" car chaque nouvelle texture faite par ce procédé s'appellera ainsi. Faisons un objet pour essayer et appliquons-lui un mapping de notre texture. Cela marche. Un grand merci à Kelly Brocks. D'ailleurs, je vous encourage, vu le mal qu'il a eu, en plus de tous les déboires que cette histoire lui a causée, à lui envoyer un message de remerciements, je suis sûr que cela lui fera très plaisir. <brockly@pacbell.net>

Bon, à présent, c'est à vous de poursuivre, faites de belles choses, c'est un outil merveilleux, et les textures Imagine et Essence possèdent des richesses cachées. C'est un grand plus pour Real et pour la version Amiga seule, je le rappelle. Alors, profitons-en.

Voilà un petit aperçu des possibilités, j'ai fait cela en vitesse quelques nuits avant le bouclage, car j'ai trouvé la chose assez importante pour refaire ma chronique. (Fig.5)

TRUCS ET ASTUCES

MAPPING DE SPECULARITE

Ce mapping n'existe pas d'origine, mais on peut en bricoler un facilement :

Il suffit d'ajouter la formule suivante au "scope handler" : sp=tr*a, sb=br*b, tr=0, br=0

Chargez ensuite une image et cochez "transparency map" et "brilliancy map". Vous pouvez alors contrôler la spécularité (sp) et la brillance de spécularité (sb) à travers la composante verte (transparence) et la composante bleue (brillance) de l'image.

En outre, il est possible additionnellement de contrôler leur intensité grâce aux valeurs à (spécularité) et b (brillance de spécularité). Une bonne valeur de départ pour a et b est 0.2.

Ce moyen supprime malheureusement toute possibilité d'utiliser normalement la transparence et la brillance dans le matériau.

REAL PLUS REAL = 2 REALS

On peut lancer deux applications de Real 3D en parallèle, sans perte de vitesse pour chacune, si on possède une carte biprocesseur. Il faut cependant faire attention de les faire tourner dans des répertoires différents, car des fichiers temporaires sont écrits, et il peut en résulter des interactions involontaires et donc catastrophiques, surtout avec l'"autobox rendering" et l'option "interlace fields".

FADE MAPPING

Comme je le signalais le mois dernier, le fade mapping a été rajouté à la version 3.53 qui n'est pas pour les amigarealeurs. Pour l'utiliser, c'est extrêmement facile, il suffit de charger une image Targa, son canal alpha fera automatiquement le "fade mapping".

POUR FAIRE DES IMAGES DE MAPPING SANS JOINTS

Allez faire un tour dans mon essai d'Art Effect 2.5 dans ce numéro.

POUR FAIRE LE MENAGE DANS LE STACK

Une petite routine pas trop élégante, mais courte :

```
: CLEAR
BEGIN
DEPTH
0 <>
WHILE
DROP
REPEAT
;
```

NEWS - REAL - NEWS - REAL

J'ai pensé qu'à l'avenir, on pourrait peut-être rebaptiser la rubrique "Andy News"...

NOUVELLES DE l'ENHANCER : PLANTAGES DONC PLANCHAGE

Andy Jones a toujours un problème avec son Emitter, pour rentrer dans les détails, le voici : lorsqu'on supprime un objet, Real le raye simplement de sa base de données et plus aucun objet n'est sélectionné. Pourtant, O_GETSEL retourne toujours l'objet qui est bien là, mais si on veut le sélectionner à travers le GUI, plantage.

Andy est donc en train de se demander s'il va délivrer **Enhancer** avec le bug et plus tard offrir un patch, ou bien attendre de trouver la solution. Le temps que vous lisiez ces lignes, j'espère qu'il aura trouvé la solution ou qu'il aura pris la décision...

En tous cas, il y a déjà une page sur l'Enhancer avec des gifs animés pour chaque effet <http://www.users. dircon .co.uk /~real3d/enhancer.htm>

AVANT LE DEBUT ET APRES LA FIN !

Encore une technique d'Andy pour ajouter des frames avant et après une anim. A télécharger sur le site Real : <addframes.zip>

SURFACE RAIL METHOD

Toujours Andy pour cette nouvelle méthode de construction de meshes à partir de deux rails ou plus. Malheureusement "PC only" pour le moment, mais avec une page d'explications. <http://www.users.dircon.co.uk /~real3d/index.htm>

FORCESHAPE

Qui ? Andy ! "**ForceShape.rpl**" permet de construire un mesh à partir de courbes, et qui finira exactement à la dernière courbe. Plus de problème de triple point (ou courbe). On n'arrête pas le progrès. Cela résoud des problèmes de jointures visibles.

AN-DY, DIS-MOI OUI !

Andy a ajouté une page de matériaux tout cuits sur son site et c'est illustré. <http://www.users.dircon. co.uk/~real3d>

L'AUTRE ANDY QUI PAPILLONNE

569 papillons sur un nouveau site, tout faits avec Real 3.53, çà, c'est signé **Andy Makely** et non Andy Jones. <http://www.inter-logic-studios.com/culture /cool_index.htm>

WATER3.AVI

C'est une animation AVI de **Markus** et c'est à télécharger sur le site Real.

PHILANTHROPE

Un sympathique realeur désintéressé (et désoeuvré ?) se propose pour rédiger des tutoriels en **HTML** pour les créateurs qui n'en n'ont pas le temps. <edesilva@dove.net.au>

ALESSANDRO

Alessandro Tassora, le graphiste et néanmoins gourou, créateur de Phenomena, nous propose une orchidée sur le site ftp. <orchidea.jpg>

POUR SELECTIONNER FACILEMENT DANS UNE FENETRE VIEW

Dennis Ganzaroli, de l'université de Zurich, nous a concocté une petite merveille. Cela s'appelle "Select Object1.3" et c'est du RPL. On peut sélectionner un objet ou une courbe directement dans une fenêtre View, avec changement de couleur. Les objets non-sélectionnables ch-angent eux aussi de couleur. <deganza@studi.unizh.ch>

REAL EN PUBLIC

Real 3D n'aura pas été présenté au CeBit, car il y serait noyé et la dépense serait exagérée pour le peu d'effet obtenu. mais il sera présent à l'"Animago eVent" de Stuttgart le 3 avril.

LA VERSION 4 ?

On en parle pour août.... au mieux ! Tirez-en la conclusion la plus "réaliste"...

PHENOMENA

La version 1.4 en patch pour la version 1.361 est téléchargeable sur le site. Elle s'appelle phen14.zip.

PHOTO MODELER

Pour les pécéistes, un outil très intéressant nous est signalé par notre ancien modérateur de liste, David Ingebretsen, il s'agit de Photo Modeler 3.0, qui permet à partir de photos, de reconstituer un volume et de calculer des textures en perspective.

Ce programme serait particulièrement utile pour des objets à reproduire. Au lieu de passer un temps fou à tout mesurer et à modeler ensuite, il repère les points similaires sur différentes photos et arrive ainsi à reconstituer le volume et à l'exporter. De plus, il peut calculer le mapping à appliquer sur ces volumes et ceci est utilisable dans Real.

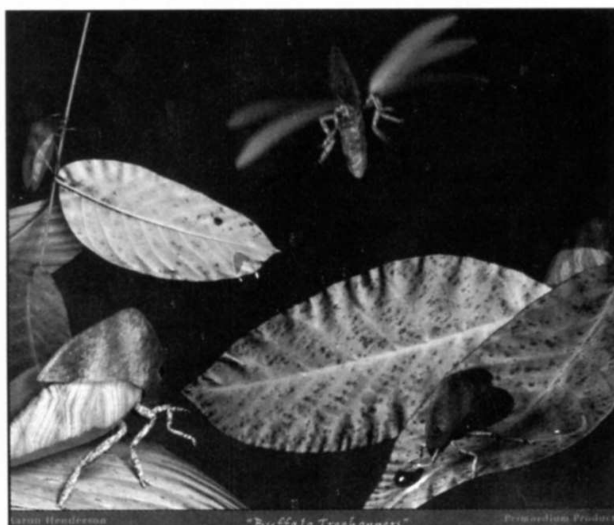
Le soft vaut dans les US$ 800, ce qui n'est pas donné, mais de toutes façons moins cher que toutes les autres techniques existantes de digitalisation 3D, surtout que la taille de l'objet importe peu. Pour en savoir plus, l'adresse du site est <http://www.photomodeler.com>

Sinon, David nous a concocté un compte rendu détaillé avec des exemples de photos d'une ambulance et du résultat et l'a mis sur le site ftp dans le répertoire reviews. Cela s'appelle photomodeler.zip.

FAKEGLOW Martin Weber a mis sa nouvelle version de FakeGlow sur le site. Rappelons que les possibilités et la rapidité sont supérieures à l'effet Glow de Real. <ftp://ftp.win.net/readable/real3d /incoming/fakeglow105b.zip> mais il aura émigré d'ici que vous lisiez ceci.

TEXTURES HUMAINES NORMALES ET ANORMALES

Joerg Wolff et son drôle de titre sur <http://www.gfxzone.com/texture/ Hutexure.htm>■



Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
Lamblot@club-internet.fr



NEWS

La vidéo et l'Amiga ont toujours entrenu un lien étroit. J'ai voulu essayer, par une série de quelques articles, de vous en apporter la preuve. Nous aborderons différentes étapes en situant notre ordinateur préféré comme maillon dans une chaîne analogique, puis nous terminerons en essayant d'avoir une approche plus futuriste afin de voir la place que peut occuper l'Amiga en situation de montage virtuel. Vous trouverez aussi un test du DCR-SC100 de Sony réalisé par Olivier. Mais d'abord, quelques news. La sortie de l'hiver est toujours un peu difficile pour nos organismes fatigués par les longs mois sombres et froids. J'espère que le printemps et l'été seront chauds pour nos machines et que nous pourons leur assurer un petit lifting afin de leur permettre de recoller au peloton. A bientôt.

VIDEO

Sony renouvelle sa gamme de modèle 8 mm et HI8 mm en améliorant la qualité d'image grâce aux procédés XR et aux têtes MIG. De nouveaux modèles tirant profit de ces nouvelles technologies vont voir le jour : CCD TR511 (8mm), CCD TRV65 et CCD TR840 (HI8). Sony va remplacer son modèle DV PC7 par un PC10. Au chapitre des changements : une optique de qualité Carl Zeiss, un zoom optique 12X et 48X en numérique, et la possibilité d'exploiter des batteries longue durée. Disponibilité avril. Le modèle DVCam DSR 300 va remplacer le DSR 200. Tarif annoncé: entre 85000 et 90000F.

Du nouveau aussi chez **Canon** qui change aussi sa gamme: un modèle 8 mm pour 5000F, l'UC 7500 et un modèle HI8 avec stabilisateur optique pour 6500 F, l'UC X55 et un modèle DV original car modifiable (choix du viseur ou de l'écran) le VM100 au tarif de 12000F.

MONTAGE VIRTUEL

Casablanca : Monument Titler pour Casablanca est disponible et la traduction en français de la documentation a été réalisée par CasaDraco. Un test de ce titleur vous sera proposé dans le prochain numéro d'AmigaNews. Pinnacle propose une solution de montage virtuel pour les amateurs du tout DV pour W95, NT et Mac. Ce système est composé d'une carte Adaptec (voir illustration), de Adobe Première 4.2 LE, de Photoshop 3.0 LE et d'un câble DV-DV. Avantage du système : le qualité du montage équivaut à une première génération. Tarif : un peu inférieur à 9000F.

Information: "Les couloirs du temps" ont été montés sur des stations Avid. OK...

Fast renouvelle sa gamme Vidéo Machine en la déclinant en quatre produits de la VP98 à 39900 F HT à la VM98 Broadcast à 100000 F HT.

Mailing List CasaDraco: cette liste dédiée au Casablanca et au Draco est toute jeune et je ne manquerai pas de vous en faire un petit compte rendu tous les mois.

Vidéo et Amiga: les bases

par Thierry Lamblot

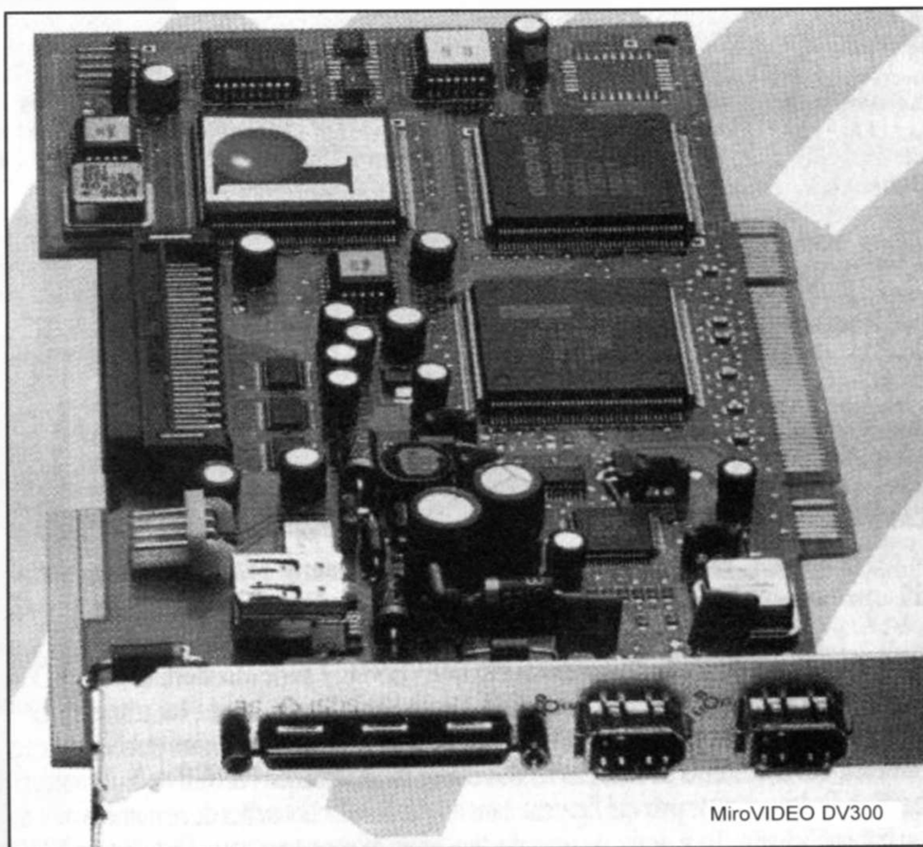
J'ai constaté par vos correspondances et vos mails, que régnait une relative confusion dans l'esprit de certains de nos lecteurs au sujet de l'utilisation de l'Amiga comme outil dédié à la vidéo.

Il existe deux types de vidéastes sur Amiga. Certains sont venus à l'Amiga par la vidéo et s'ils maîtrisent bien les différents aspects de la vidéo, ils restent très perfectibles pour tout ce qui est du système. Les autres disposent d'un Amiga et voudraient faire de la vidéo avec leur machine.

Je fais partie de la première catégorie et je vais tenter d'effectuer quelques rappels concernant l'Amiga et la vidéo en quelques articles.

Quelques rappels vidéo

Trois systèmes ont été définis afin de coder et normaliser les signaux de télévision, surtout au passage du noir et blanc à la couleur. Principalement utilisé aux Etats Unis, au Canada et au Japon, le **NTSC** présente 525 lignes horizontales par écran à raison de 30 images par seconde, par opposition au **SECAM** (exploité en France, en URSS et dans certains pays d'Afrique) et au **PAL** (utilisé en Europe) qui eux, offrent 625 lignes horizontales pour 25 images secondes. On parle alors de standard



MiroVIDEO DV300

européen CCIR pour ces deux derniers. Les 25 premières lignes ne sont pas actives, ne renferment pas d'informations visibles et servent à transporter différents signaux (synchronisation trame, identification couleur, etc..)

Une image est constituée de deux trames: une composée des lignes paires, et l'autre des lignes impaires. On parle alors de trames paires et de trames impaires. Cet entrelacement des lignes (affichage mode entrelacé), s'il présente des inconvénients pour nos yeux, est indispensable pour le bon fonctionnement en vidéo. Supprimez cet entrelacement et exit la vidéo: en l'absence de synchro, le matériel vidéo ne pourra fonctionner correctement. Il est toutefois possible d'éliminer cet effet de scintillement gênant, par l'ajout d'un flicker fixer ou désentrelaceur.

Intérêt de l'Amiga

Grâce à un subtil mélange, il est possible de reproduire n'importe quelle couleur à partir des trois couleurs primaires: rouge, vert, bleu (RVB). En photographie couleur, on utilise deux systèmes: la synthèse additive et la synthèse soustractive.

Dans le premier cas, on part du noir et l'ajout des trois couleurs fondamentales permet de reconstituer le spectre lumineux.

Dans le second cas, on agit sur le spectre lumineux (ou lumière blanche) par soustraction des couleurs (Cyan, Magenta et Jaune).

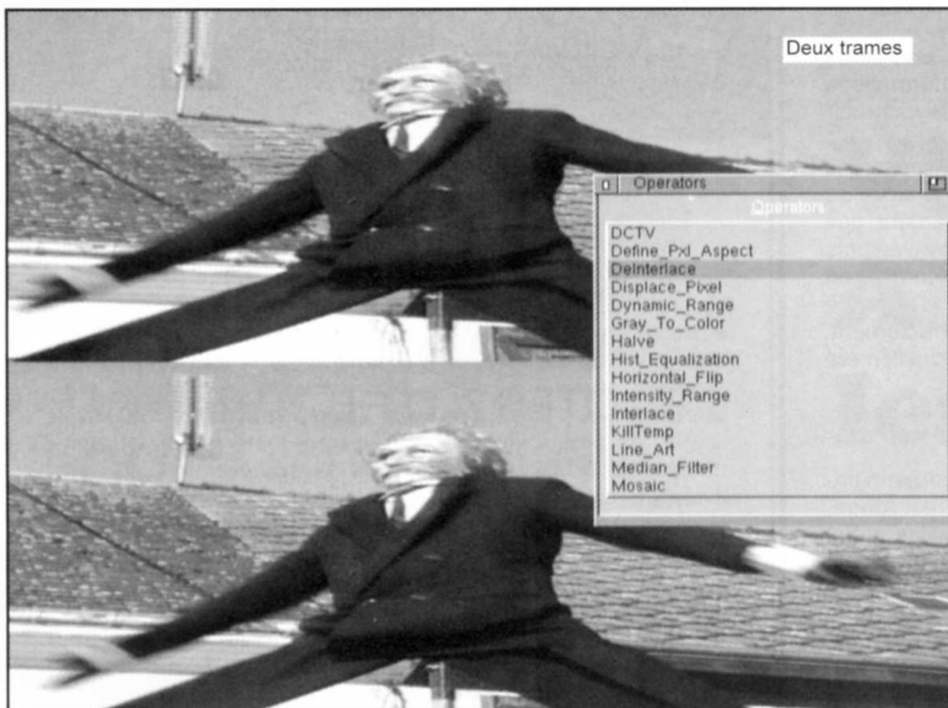
Il existe plusieurs moyens d'acheminer un signal vidéo: composite, YC, composantes, RVB., etc. Le moins performant est incontestablement la vidéo composite, puisque la luminance (informations liées au noir et au blanc) et la chrominance, se trouvent mêlées au sein d'un même et seul signal. En YC, ces deux informations sont acheminées séparément sur deux canaux. En composante, les informations de luminance et de chrominance sont traitées sur trois canaux séparés, garantissant une qualité presque parfaite en dépit d'un échantillonnage un peu plus léger en chrominance. Le RVB garantit, lui, la solution idéale puisque chaque primaire est reproduite sans transformation aucune. L'Amiga dispose justement d'une sortie RVB à 15,75 Khz idéale pour tous les vidéastes et d'un mode d'écran étendu (overscan) idéal pour la vidéo. La présence de l'Amiga sur les chaînes de post-production analogiques professionnelles depuis de nombreuses années, prouve son grand intérêt comme outil vidéo. Les constructeurs ne s'y sont pas trompés en intégrant dans leurs catalogues de nombreux périphériques dédiés à l'Amiga pour la vidéo. Je vais en dresser un rapide rappel ci-dessous.

Le genlock

Chaque signal vidéo possède son propre signal de synchro et il est nécessaire de synchroniser les signaux si l'on souhaite les mélanger. Le genlock permet justement de synchroniser plusieurs sources en exploitant la synchro de l'appareil en amont. Cet appareil permet donc d'incruster à loisir, vos titres, animations, logos, animations sur une source vidéo. La configuration minimum est une source (caméra ou magnétoscope), un Amiga, un genlock et un enregistreur (magnétoscope).

Certains genlocks disposent de réglages permettant d'ajuster le plan d'incrustation : Amiga sur vidéo ou vidéo sur Amiga. Certains modèles permettent aussi de réaliser des "fade in-out" (fondus). Les genlocks au design légendaire et fabriqués par SATV à Vire, offrent en général ce type de possibilités. Le *GST Gold Pro* de cette marque est un modèle très performant pour une utilisation avec du matériel YC et composite. Un très bon produit à acquérir, d'occasion ou neuf.

Les produits GVP étaient d'un autre type et se déclinaient à ma connaissance sous deux formes. Le Glock, d'un prix abordable, se présentait sous la forme d'un boîtier externe que l'on connectait à la sortie RVB de l'Amiga. Il était de bonne qualité et offrait la possibilité d'être piloté via *ARexx*. Il était par exemple très aisé de réaliser un fondu entre deux sources composites. Grâce à un petit programme (EX), le GLock pouvait être piloté directement via *Scala Multimédia*.



Deux trames

C'était également le cas de son aînée : *la carte Vision 24* (ou IV 24). Cette dernière a été commercialisée en version YC- composite et en version broadcast (connectique composantes en plus). Elle est composée d'une carte interne reliée à un boîtier de connexion. Il existe un modèle AGA et un pour les machines dépourvues de l'AGA. Cette carte ne se contente pas d'ailleurs de faire genlock, et offre bien d'autres fonctions (voir ci-dessous). La version broadcast vendue à près de 25000F se trouve aujourd'hui sur le marché de l'occasion aux alentours de 3000F. La "faillite" de l'Amiga a parfois du bon et il serait dommage de se priver de tels plaisirs. La société allemande *Electronic Design* commercialise aujourd'hui encore des genlocks pour Amiga de très bonne qualité.

Les encodeurs

Si votre dessein est simplement de récupérer sur bandes vos animations préférées, alors vous vous orienterez plus volontiers vers un encodeur. Cet appareil sert à coder la sortie RVB en vidéo composite exploitable par un magnétoscope. Bien entendu, il est impossible d'espérer mixer une source vidéo et les informations de l'Amiga avec ce type d'appareil. Le plus connu est sans doute le *Pablo* de Village Tronic pour carte Picasso II et Picasso IV. *Micronik* fabrique aujourd'hui aussi plusieurs variétés d'encodeurs. Je me garderai bien de porter un jugement de valeur sur ces appareils, n'en ayant jamais utilisé.

Digitaliseurs

Quel vidéaste n'a pas eu un jour l'envie d'effectuer de l'acquisition vidéo afin de récupérer certaines de ses images sur son micro, dans le but de les retoucher ou de lui appliquer un filtre ou un traitement spécial pour l'intégrer ensuite dans une application multimédia? Voici exactement l'usage d'un digitaliseur. On peut citer en particulier la gamme *Vidi* (du Vidi 12 au Vidi 24 RT). Ce boîtier doté de prises vidéo composite et d'une prise YC, se branche sur le port parallèle. Il existe aussi un modèle très vendu la VLAB (à ne pas confondre avec la Vlab Motion) en version externe ou interne (à installer dans le slot vidéo de l'Amiga pour la version interne).

La carte IV 24 citée ci-dessus permet elle aussi de digitaliser une source vidéo. Il est en général possible de choisir le format et le nombre de couleurs de l'image finale. L'image obtenue doit être retravaillée ensuite car elle affiche les deux trames, et certaines parties de l'image semblent avoir la bougeotte. Il faudra soit séparer les deux trames (*ADPro/Operator/DeInterlace*), soit effectuer un lissage sur l'image pour éviter l'effet d'escalier sur certains contours (*TVPaint/Sabilisation vidéo et IV24/Macro Paint/Fix Motion*.etc..)

Carte vidéo ou carte graphique

La confusion entre ces cartes est assez fréquente: certains veulent faire de la vidéo avec une carte graphique, d'autres veulent un Workbench avec plein de couleurs avec une carte vidéo.

La carte graphique sert à améliorer l'affichage d'un ordinateur en offrant le choix et la gestion des écrans pour les programmes utilisés mais n'offre qu'un intérêt bien limité en vidéo puisqu'elle n'est pas genlockable. Il en existe pour bus *Zorro2* (Picasso II, Rétina .etc.) et en *Zorro3* (Rétina Z3, Cybervision, Picasso IV).

La carte vidéo n'améliore pas l'affichage mais offre des possibilités pour la vidéo, car directement genlockable. La carte *OpalVision* occupe le slot vidéo de l'Amiga et dispose d'une sortie vidéo directement genlockable. Des drivers permettent d'afficher une image en 24 bits directement sur certains logiciels (ADPro, Photogénics, etc..) avec cette carte, même sur un 2000 ou un 3000. On rappellera pour mémoire (encore...) la carte Vision 24.

Les programmes

L'Amiga est sans conteste la machine qui dispose de la plus grande quantité de logiciels dédiés à la vidéo : programmes de titrage (*Vidéo Génèric Master, Broadcast Title*r, etc..), d'animation et de présentation (*Deluxe Paint, Scala Mutimédia*.etc..), création de DVE (*Adorage, X-DVE*, etc..)., traitement d'images (*ADPro, Image FX, Image Master etc*..), de retouche d'images (*Xi-Paint, TVPaint etc*..). Je ne m'étendrai pas pour l'instant car la liste est immense et j'y consacrerai un article prochainement.

Conclusion

Certes la machine a vieilli du point de vue de la puissance si on compare aux monstres du monde PC. Le retard pourra être comblé assez vite si le développement pour PPC se concrétise. Cependant, pour la vidéo et pour une utilisation dans une chaîne analogique (amateure ou professionnelle), l'Amiga n'a pas pris une ride et reste une machine extraordinaire qui n'a pas son équivalent dans le monde informatique. Prenez vous au jeu. Créez des anims, des logos et achetez vous un petit genlock. Vous serez étonné de la qualité et de la facilité d'utilisation et vous épaterez vos amis. Vous découvrirez un nouvel aspect et une nouvelle utilisation de votre machine et vous pourrez assouvir vos désirs de créativité. Mais attention, prenez garde, si le démon de la vidéo vous prend, il ne vous lâchera plus...



Scala Multimedia

Sony DCR-SC100

et son caisson étanche SPK -SC100

La pub présente ce produit comme un complément obligé à sa trousse de voyage, alors naturellement cette caméra s'est retrouvée le premier Janvier dans mon sac à dos pour un test grandeur nature via le sud de la Thaïlande... Moteur !

Hop! direction la baignoire!

Sans être aussi rikiki que le DCR PC7 à prise verticale, cet appareil reprend quasiment l'encombrement du Mavica dont nous avons parlé dans le numéro du mois de Janvier dernier. Or, ici, il ne s'agit pas de faire de la photo (encore que !) mais des images en qualité DV, autant


Allez un plongeon!

dire tout l'espoir que j'avais avant le départ en priant pour qu'il s'acquitte correctement de sa tâche.

Pour parachever le tout, j'avais à disposition une batterie supplémentaire au lithium NP-F 530 fournie avec l'appareil ainsi qu'un petit caisson en ABS spécialement conçu pour ce modèle, à l'étanchéité prévue malheureusement jusqu'à seulement 2 mètres, ce qui en limite un peu le champ d'action. Je ne suis pas inquiet de nature, mais, chat échaudé craint...l'eau froide, le premier réflexe en arrivant chez moi fut d'immerger la coque de plastique dans ma baignoire durant un certain temps :-))

Sous le soleil exactement

Malgré une prise en main "optimisée" pour les petits gabarits, celle ci reste des plus agréable, et les deux commandes principales sont bien situées. Le zoom vers l'avant à fond (entre 3 et 25 secondes suivant la vitesse appliquée pour terminer sa course) stoppe d'une façon douce et très naturelle, sans à-coup. Son amplitude optique va de 40 à 400 mm en équivalence photo. Au delà, il faut commuter le zoom numérique x ...40 !, mais mieux vaut oublier cette possibilité par souci de garder une qualité d'image optimale.

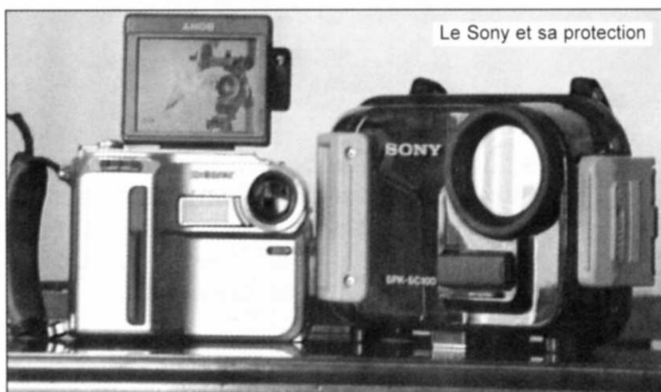
On retrouve avec plaisir la molette de sélection du menu qui s'affiche sur un grand écran de contrôle en couleur orientable et bien lisible situé au dos de l'appareil avec lequel il faudra bien cadrer, vu qu'il manque un viseur standard, et selon où vous en êtes avec Parkinson, activer ou désactiver le "steadyshot". Malgré ce, sachez que toutes mes images ont été "traitées" ainsi, et j'ai pu constater l'agréable surprise de ne voir aucune dégradation malgré le fait qu'il soit numérique et non pas optique sur ce modèle.

Parmi les diverses possibilités, viennent les sempiternels effets pour caméscopeurs en mal d'idées, ou plus sérieusement les six programmes "AE" qui jonglent avec la meilleure adéquation entre l'ouverture du diaphragme et la vitesse d'obturation. Et là mettons le doigt où ça fait mal, le défaut majeur de ce caméscope provient de l'impossibilité de bloquer l'exposition, vous aurez droit à un assombrissement ou un éclaircissement intempestif de l'image si vous passez rapidement d'une fenêtre ensoleillée à une pièce sombre... des lors que vous aurez une variation de luminosité importante, vous serez coincé...

Connaissant le problème, j'ai tout de même ainsi perdu une foule de plans, comme par exemple un singe habile escaladant un cocotier et se retrouvant tout en haut complètement sous exposé, soit alors "totalement brûlé" via la touche de contre-jour qui utilisée dans cet exemple typique ne vous sera d'aucune utilité... Bref des images originales, certes, mais sans que celles ci ne soient exploitables pour un futur montage, celui ci se voulant "cohérent" au niveau de la luminosité dans sa continuité. Et pourtant, il eut été si simple de rajouter cette


Arrêt sur image

fonction juste à côté de la touche "Focus lock", en lieu et place de celle du "Backlight". Quel dommage... Dans les petites choses qui fâchent, citons également en basse lumière un effet important de "smear" (traces verticales provoquées par un spot lumineux et provoquant ainsi une aberration dans le cadre) ainsi que l'autofocus perdant un peu les pédales, dirons nous !



Le Sony et sa protection

Comportement sous la surface de l'eau...

C'est sous un soleil écrasant que le test aquatique s'est effectué dans les eaux limpides de Koh Tao, et les myriades de poissons multicolores autour de nous m'ont vite fait comparer notre vieille Méditerranée à une mer...quasi morte... Le caméscope relié aux commandes extérieures à la fois par les prises "lanc" pour le déclenchement et "micro" pour vous savez quoi fut bien calé durant les deux plongées en apnée d'environ deux heures chacune, et si ce ne sont les légers craquements dus à la compression de l'eau sur la coque en ABS, pas la moindre goutte d'eau n'a perlé à l'intérieur du caisson. L'autre avantage de ce dernier est qu'il représente un faible encombrement en rapport avec la petite taille du caméscope, donc il est d'autant plus facile de plonger avec sans que l'on puisse ressentir une résistance désagréable à vouloir le maintenir sous l'eau.

Conclusion

Satisfaction pour la maniabilité du caisson étanche qui remplit parfaitement son rôle protecteur dédié au DCR-SC100, ce caméscope étant l'entrée de gamme DV du constructeur, autant dire que les automatismes sont légion et vous n'aurez pas droit à débrayer grand chose, malgré une très bonne qualité d'image et de restitution, même avec le "steadyshot" activé. Mais après tout, cet outil léger et maniable s'acquitte fort bien de sa tâche, sait se faire oublier, et conviendra parfaitement pour ce qu'il est donné, à savoir une utilisation familiale, aussi bien chez soi comme en déplacement. Le seul GROS reproche hormis l'absence d'un viseur standard reste l'impossibilité de bloquer le diaphragme... et l'exposition, et ce n'est pas la touche de contre jour dont l'emploi n'a souvent rien de naturel qui pourra sauver dans ces cas là... ce qui aurait pu l'être.

Olivier Debats olivier.debats@hol.fr
Remerciements à Joëlle Graver de Sony France

Création de pages web (4)
par Denis Bucher
(dbucher@amiganews.com)

De "vrais" tableaux

Nous allons enfin découvrir comment créer des tableaux; ceux-ci peuvent bien-sûr être utilisés en tant que tels, mais ils permettent surtout de mettre en page votre site de manière très précise et compatible avec tous les browsers...

Lorsque tout est encore simple...

Rien n'est plus simple que de créer des tableaux ! Je les appellerai aussi parfois "tables" parce que c'est le terme utilisé par le HTML, et pour gagner de la place. Le principe de base est simple: Il vous suffit d'introduire les cellules du tableau une par une, ligne par ligne. Exemple d'un tableau de 3 lignes de 4 cellules chacune, que vous pouvez admirer à gauche sur la figure 1 :

```
<TABLE BORDER>
<TR><TD>1</TD><TD>2</TD><TD>3</TD><TD>4</TD></TR>
<TR><TD>5</TD><TD>6</TD><TD>7</TD><TD>8</TD></TR>
<TR><TD>9</TD><TD>10</TD><TD>11</TD><TD>12</TD></TR>
</TABLE>
```

On délimite donc chaque cellule par <TD>...</TD> et chaque ligne de cellules par <TR>...</TR>. Une cellule peut contenir presque n'importe quoi.

Compliquons un peu !

Comment faire un tableau à trois colonnes, mais dans lequel à chaque case de la première colonne correspondent deux cases dans les seconde et troisième colonnes ? (Figure 2, centre)

Simple, en utilisant le principe du débordement. Pour qu'une case déborde sur la ligne en-dessous, il faut lui ajouter ROWSPAN=2 (ROW = ligne) :

```
<TABLE BORDER>
<TR><TD ROWSPAN=2>1</TD><TD>2</TD><TD>3</TD></TR>
<TR><TD>4</TD><TD>5</TD></TR>
<TR><TD ROWSPAN=2>6</TD><TD>7</TD><TD>8</TD></TR>
<TR><TD>9</TD><TD>10</TD></TR>
</TABLE>
```

Vous constatez que les cases 1 et 6 prenant la place de la première case (4 et 9) de la ligne suivante, celle-ci est décalée d'une colonne vers la droite... Autrement dit, la première case d'une ligne se place toujours dans la première case **libre**.

Si les lignes n'ont pas le même nombre de cases, un espace sans case apparaîtra à la fin de certaines lignes. Pour insérer une case vide, mettez simplement <TD></TD>.

Comment une case peut-elle prendre plus d'une colonne ? Simple aussi, avec COLSPAN=2 ! Dans l'exemple suivant, nous allons en plus donner un titre au tableau avec <CAPTION></CAPTION> (Voir figure 1) :

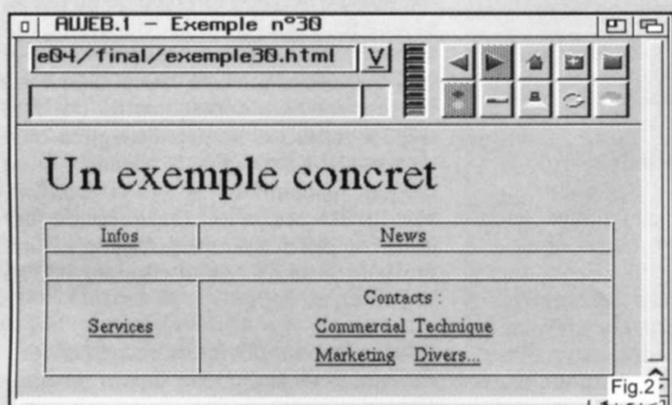


Fig.2

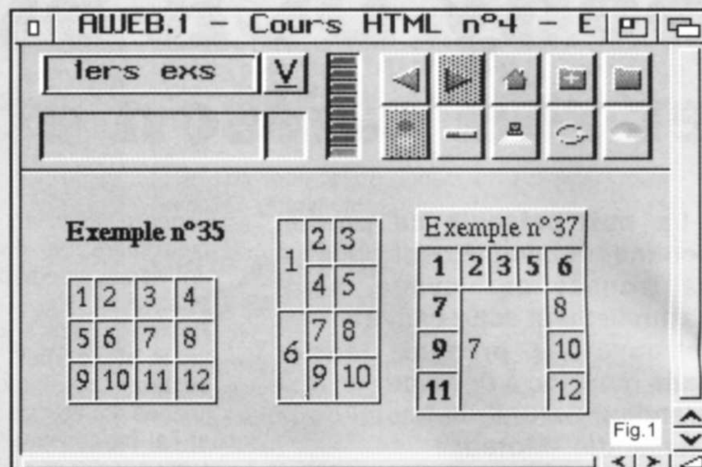


Fig.1

```
<TABLE BORDER>
<CAPTION>Exemple n°37</CAPTION>
<TR><TH>1</TH><TH>2</TH><TH>3</TH><TH>5</TH><TH>6</TH></TR>
<TR><TH>7</TH><TDCOLSPAN=3 ROWSPAN=3>7</TD><TD>8</TD></TR>
<TR><TH>9</TH><TD>10</TD></TR>
<TR><TH>11</TH><TD>12</TD></TR>
</TABLE>
```

On y découvre aussi le tag <TH></TH> qui est un titre (Header) de ligne ou de colonne lorsqu'il remplace <TD></TD>.

Toutes les options !

Voici les différentes options que vous pouvez donner à <TD> (ou à <TR> si ça doit s'appliquer à toute la ligne) :

- ALIGN=LEFT,CENTER,RIGHT afin que le texte s'aligne dans la cellule
- BGCOLOR="#xxxxxx" couleur hexadécimale pour créer un fond plein
- BACKGROUND="image.GIF" Met une image de fond dans cette case
- VALIGN=TOP,MIDDLE,BOTTOM Où placer le contenu de la cellule (haut, milieu ou bas). Ou encore VALIGN=BASELINE pour que tous les textes de la ligne soient alignés ensemble

Certaines options sont réservées à <TD> :

- WIDTH="nn" impose la largeur absolue de la case en pixels alors que WIDTH="nn%" impose sa largeur par rapport à la largeur du tableau
- NOWRAP : La cellule sera créée suffisamment grande pour que le texte ne revienne pas à la ligne

Le tag <TABLE> prend lui aussi des options:

- BORDER=nn : L'épaisseur des bordures. NOBORDER (ou BORDER=0) crée une table sans bordures et BORDER des bords standards...
- ALIGN=LEFT,CENTER,RIGHT indique où il faut placer le tableau sur la **page**.
- CELLPADDING=nn indique la distance en pixels entre le contenu de la cellule et la bordure alors que CELLSPACING=nn indique la distance entre les cellules adjacentes, incluant d'éventuelles bordures.
- BGCOLOR="#xxxxxx" a la même utilisation que ci-dessus

Pour finir cette première partie, voici une bonne idée qui rendra vos tableaux vraiment plus beaux que ceux proposés en exemple :

Créez-les avec NOBORDER, mais mettez des BGCOLOR pour chaque case avec des couleurs différentes mais proches, par exemple violet, rouge, bleu. (Vous pouvez voir un exemple sur http://www.amiganews.com/dbucher). Autre utilisation très pratique: Créer un rectangle coloré sur une page munie d'une image de fond, ou mettre une partie de la page ou du texte en évidence, etc.

Les travailleurs de l'ombre

Comme nous l'avons vu plus haut, il suffit de mettre l'option <TABLE NOBORDER> pour rendre les bords de votre table invisible, et c'est là que tout devient très intéressant ! En effet, rien ne vous interdit de placer tout le contenu de votre page dans un

tableau géant et donc de définir très précisément la position du contenu de votre page sans prendre le risque que l'aspect ne soit pas le même avec d'autres browsers ou sur d'autres machines :-)

Les possibilités de ce moyen de procéder ne sont limités que par votre imagination... Vous pouvez d'ailleurs aussi introduire d'autres tableaux à l'intérieur des tableaux...

Voici deux exemples, il y en a beaucoup d'autres. L'idéal serait de mettre dans le premier des images pour les boutons, mais pour simplifier je n'ai mis ici que du texte. La figure 2 contient le résultat escompté mais les bordures y ont été ajoutées afin de vous montrer la logique qui se cache derrière. C'est à mon avis la seule solution lors de la création de vos tableaux de mise en page: Ne changez BORDER en NOBORDER pour cacher les bordures que lorsque vous êtes entièrement satisfait...

```
<HTML><HEAD><TITLE>
Exemple n°30
</TITLE><BODY>
<H1>Un exemple concret</H1>
<P>
<TABLE NOBORDER WIDTH=100%>
<TR ALIGN=CENTER>
<TD>Infos</TD><TD>News</TD></TR>
<TR><BR></TR>
<TR ALIGN=CENTER><TD>Services</TD><TD>
<TABLE NOBORDER>
<TR><TD COLSPAN=2 ALIGN=CENTER>Contacts :</TD></TR>
<TR><TD>Commercial</TD><TD>Technique</TD></TR>
<TR><TD>Marketing</TD><TD>Divers...</TD></TR>
</TABLE></TD></TR>
</TABLE>
</BODY></HTML>
```

Le but du second exemple sera d'avoir une marge colorée à gauche (contenue dans l'image de fond et large de 150 à 155 pixels) sur laquelle reposeront des boutons. Le titre sera à cheval sur les deux et le reste se trouvera dans la partie blanche...

Pour commencer, on réserve la première colonne aux boutons et on lui donne la même largeur en pixels que la marge. La deuxième colonne peut, elle, servir d'espace entre la première et la troisième...

En plus des tags habituels, la page commencera par le titre, puis ces deux tableaux imbriqués :

```
<TABLE BORDER WIDTH="100%">
<TR><TD WIDTH="135" VALIGN=TOP>
<TABLE WIDTH="100%" BORDER>
<TR ALIGN=CENTER><TD>
<IMG SRC="Boutons1.GIF">
</TD></TR><TR ALIGN=CENTER><TD>
<IMG SRC="Boutons2.GIF">
</TD></TR><TR ALIGN=CENTER><TD>
<IMG SRC="Boutons3.GIF">
</TD></TR><TR ALIGN=CENTER><TD>
<IMG SRC="Boutons4.GIF">
</TD></TR><TR ALIGN=CENTER><TD>
<IMG SRC="Boutons5.GIF">
</TD></TR>
</TABLE>
</TD><TD WIDTH=20>
</TD><TD>
Le reste de la page... <P>
</TD></TR>
</TABLE>
```

Vous pouvez admirer cela sur la figure 3 mais voici quelques explications supplémentaires :

- La deuxième colonne doit être assez large car si les tableaux s'appuient parfois contre le bord de la fenêtre, il y a aussi quelques fois une petite marge...
- Vous admirerez le VALIGN=TOP qui met le contenu du petit tableau tout en haut de la cellule et les ALIGN=CENTER qui placent les boutons au centre des cellules de notre plus petit tableau, donc aussi au centre de la première case du grand puisque le petit prend toute la largeur (WIDTH=100%)

Un bon conseil pour finir : C'est une bonne chose de redimensionner vos pages horizontalement et verticalement, et de voir si leur aspect reste le même quelle que soit la taille. Pensez aussi que certains browsers utilisent des caractères (donc des interlignes) de taille très variable...

Conclusion

Si j'espère que la première partie a été la plus claire possible, la seconde n'avait évidemment pour but que d'illustrer le principe et de donner des exemples; c'est donc maintenant à vous de mettre votre imagination à contribution !



Fig.3

Dès le mois prochain, une petite récréation, puisque c'est mon collègue Philippe Gaultier qui écrira à son tour quelques épisodes sur le Javascript. Vous apprendrez notamment à rendre vos pages un peu plus vivantes...

Nous nous retrouverons sans doute plus tard pour parler de concepts mystérieux comme des "client-side area maps", des frames et de toutes les idées que j'aurai eu d'ici là... N'hésitez pas à me poser des questions !

Denis Bucher

 Frederic.Delacroix@univ-valenciennes.fr

Exemple de gestionnaire DOS

Après de multiples préliminaires, nous voici enfin arrivés à l'écriture d'un gestionnaire de périphérique AmigaDOS. Le programme étant relativement long, je serai bref sur les explications.

J'ai essayé tant que possible de fournir aux endroits pertinents dans le source, les explications nécessaires pour chaque paquet reconnu. L'exemple concerne donc un gestionnaire de périphérique que j'ai bêtement appelé Alert-Handler. Il s'agit simplement d'une console globale: le gestionnaire ouvre une fenêtre de console lors de son initialisation et y envoie toutes les données qu'il reçoit de n'importe quel processus: une sorte de centralisation des messages de sortie.

Il est clair que cet exemple n'est pas des plus utiles (encore qu'avec Mungwall et Enforcer, il peut servir) mais il est difficile de faire plus intéressant en deux pages! Pour l'instant, la lecture de données n'est pas permise, c'est à vous de le faire. Il y a donc le fichier source à assembler, et à placer dans le répertoire L:, et le fichier MountList ci-dessous, à placer dans le répertoire DEVS:DOSDrivers (ou Storage/DOSDrivers) après l'avoir muni d'une icône projet dont l'outil par défaut est "Mount" et renommé ALERT. Vous pourrez alors accéder au périphérique en double-cliquant sur l'icône. Il suffira alors d'un "Echo >ALERT: Bonjour" pour tester...

Frédéric Delacroix

Fichier DEVS:DOSDrivers/ALERT

```
/*
* MountList pour le alert-handler
* requiert l:Alert-Handler
*/

Handler   = L:Alert-Handler
StackSize = 4000
Priority  = 5
GlobVec   = -1
```

Fichier Alert.s

```
    include exec/exec.i
    include exec/exec_lib.i
    include dos/dos.i
    include dos/dosextens.i
    include dos/filehandler.i
    include dos/dos_lib.i

    OUTPUT   L:Alert-Handler

; point d'entrée

Startup  move.l  4.w,a6
    move.l  a6,Exec.Base
    move.l  ThisTask(a6),a0     ; notre structure Process
    lea     pr_MsgPort(a0),a0   ; port de message
    move.l  a0,Process.ID   ; (on l'appelle ProcessID)
    jsr     _LVOWaitPort(a6)   ; on attend le message
    move.l  Process.ID(pc),a0   ; d'initialisation
    jsr     _LVOGetMsg(a6)
    move.l  d0,a4
    move.l  LN_NAME(a4),a3   ; pointeur sur DosPacket

    moveq  #ERROR_NO_FREE_STORE,d7
    lea     DOS.Name(pc),a1
    moveq   #37,d0
    jsr     _LVOOpenLibrary(a6)
    move.l  d0,DOS.Base
    beq.s   Init.Fail

  ; ici nous avons en a3 un pointeur sur la structure DosPacket du
  ; message d'initialisation. Le champ dp_Arg3 contient un BPTR
  ; sur notre structure DeviceNode. On y précise notre ProcessID.

    move.l  dp_Arg3(a3),d0
    lsl.l   #2,d0   ; multiplication par 4 (BCPL)
    move.l  d0,a0   ; struct DeviceNode
*
    move.l  a0,Device.Node
    move.l  Process.ID(pc),dn_Task(a0)
    move.l  a3,d1
    moveq   #DOSTRUE,d2 ; indique le succès de l'initialisation
    moveq   #0,d3
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr     _LVOReplyPkt(a6)  ; retourne le DosPacket
    bra.s   SeriousThings

  ; ici, l'initialisation a échoué. On ne répond pas au message d'initialisation
  ; par ReplyMsg() mais par PutMsg() (particularité des DosPackets, elles sont
  ; nombreuses). On aurait pu utiliser ReplyPkt(), mais la dos.library n'est pas
  ; ouverte.
  Init.Fail
    move.l  a4,a1
    move.l  dp_Port(a3),a0  ; port de destination
    move.l  d7,dp_Res2(a3)     ; numéro d'erreur
    move.l  #DOSFALSE,dp_Res1(a3)
    jsr     _LVOPutMsg(a6)
    moveq  #0,d0
    rts     ; adios

 SeriousThings
  ; on attend l'arrivée d'un DosPacket
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr     _LVOWaitPkt(a6)

  ; il est à noter que l'écriture d'un tel gestionnaire aurait pu se faire
  ; sans aucun appel aux fonctions de l'AmigaDOS, uniquement avec celles
  ; d'Exec: GetMsg(), PutMsg(), Wait()... Mais autant profiter des routines
  ; pratiques apportées par le Kickstart 2.0...

    move.l  d0,a3        ; pointeur sur le DosPacket
    move.l  dp_Type(a3),d5; action demandée
    lea     Actions.Table(pc),a0    ; table à scruter
  .TableLoop
    cmp.l   (a0)+,d5
    beq.s   .Found
    tst.l   (a0)+
    bne.s   .TableLoop

  ; fin de la table atteinte: paquet inconnu

    moveq  #DOSFALSE,d2                ; Result1
    move.l  #ERROR_ACTION_NOT_KNOWN,d3   ; Result2
    bra.s   .Reply
  .Found  move.l  (a0),a0
    add.l   #Startup,a0
    jsr     (a0)
  .Reply  move.l  a3,d1
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr     _LVOReplyPkt(a6)
    bra     SeriousThings

  ; Ces routines sont appelées avec le pointeur sur le DosPacket en A3, elles
  ; doivent retourner le résultat primaire en D2 et le secondaire en D3.

  FINDOUTPUT.Process   ; (FileHandle,Lock,Nom d'objet)
  ; paquet de type ACTION_FINDOUTPUT: le DOS demande l'ouverture d'un fichier
  ; en écriture. Ici, on incrémente le compteur d'ouverture et on ouvre la
  ; console si cela n'a pas encore été fait. Pour un gestionnaire moins simple,
  ; on aurait pu avoir à placer dans le champ fh_Arg1 de la structure
  ; FileHandle un pointeur sur une structure privée contenant des
  ; informations supplémentaires. Ce n'est pas le cas ici.
  ; On pourrait également exploiter le nom de l'objet, pour le contrôle
  ; d'options par exemple.

    addq.l  #1,OpenCount
    tst.l   Console.Handle     ; console déjà ouverte?
    bne.s   ReturnOK
    move.l  #Console.Name,d1
    move.l  #MODE_NEWFILE,d2
    move.l  DOS.Base(pc),a6
```

```
    jsr       _LVOOpen(a6)
    move.l  d0,Console.Handle
    bne.s   ReturnOK

    moveq  #DOSFALSE,d2      ; en cas
d'échec, on renvoie
    jsr       _LVOIoErr(a6)   ; l'erreur de la console
    move.l  d0,d3    ; (obtenue par IoErr())
  ReturnOK
    moveq  #DOSTRUE,d2
    moveq  #0,d3
    rts

  END.Process
  ; paquet de type ACTION_END: Rien de plus
simple, le compteur d'ouverture est
  ; décrémenté.
    subq.l  #1,OpenCount
    bra.s   ReturnOK

  ; ACTION_READ, ACTION_WRITE et AC-
TION_SEEK sont un peu particuliers en ce
  ; qui concerne la gestion des codes de re-
tour, étant donné que 0 est un
  ; code de retour valide pour ces fonctions
(indiquant par exemple qu'aucun
  ; octet n'a pu être lu, voir les fonctions
Write() et Read()). C'est pourquoi
  ; il faut mettre dp_Res1 à -1 (et non DOS-
FALSE=0) en cas d'erreur. C'est
  ; aussi pourquoi ACTION_READ et AC-
TION_SEEK sont listés dans la table alors
  ; qu'ils ne sont pas reconnus par notre hand-
ler: même si dp_Res2 est à
  ; ERROR_ACTION_NOT_KNOWN, il faut
mettre dp_Res1 à -1.
  ; Ceci concerne aussi AC-
TION_SET_FILE_SIZE.

  WRITE.Process
  ; paquet de type ACTION_WRITE: on ren-
voie les données à la console
    move.l  Console.Handle(pc),d1
    move.l  dp_Arg2(a3),d2 ; le tampon de
données
    move.l  dp_Arg3(a3),d3 ; la longueur
du tampon
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr       _LVOWrite(a6)  ; on transmet le
tout au gestionnaire
    move.l  d0,d2   ; de console et on ré-
cupère ses résultats
    jsr       _LVOIoErr(a6)
    move.l  d0,d3
    rts

  READ.Process
  SEEK.Process
  SET_FILE_SIZE.Process ; voir plus haut
    moveq  #-1,d2
    move.l  #ER-
ROR_ACTION_NOT_KNOWN,d3
    rts

  IS_FILESYSTEM.Process
  ; paquet ACTION_IS_FILESYSTEM: on ré-
pond que notre gestionnaire n'est PAS
  ; un système de fichiers
    moveq  #DOSFALSE,d2
    moveq  #0,d3
    rts

  DIE.Process
  ; paquet ACTION_DIE, peut-être le plus déli-
cat: quelqu'un a demandé à notre
  ; gestionnaire de mourir. Ceci ne peut se
faire que si plus personne ne tente
  ; d'y accéder: le compteur d'ouverture (voilà
sa raison d'être) doit être
  ; à 0.
    tst.l     OpenCount
    beq.s   DIEDIEDIE
  StayAlive
    moveq  #DOSFALSE,d2
    move.l  #ER-
ROR_OBJECT_IN_USE,d3
    rts
  DIEDIEDIE
  ; on tente de verrouiller la liste des périphéri-
ques du DOS. Si on n'y arrive
  ; pas, on laisse tomber. Ce pourrait être le
cas si quelqu'un (la requête
  ; de fichier de l'ASL par exemple) envoie un
paquet avec la liste verrouillée
  ; (c'est assez improbable dans le cas
d'ACTION_DIE mais on n'est jamais trop
  ; prudent).
    move.l  Device.Node(pc),a0
    clr.l     dn_Task(a0)
    move.l  #LDF_WRITE!LDF_ALL,d1
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr       _LVOAttemptLockDosList(a6)
    cmp.l   #1,d0  ; léger bogue
d'AttemptLockDosList(): cette fonction
                    ; peut retourner 0 ou 1 en
cas d'erreur dans certaines
                    ; versions du DOS [V36-
V39.23].
    bls.s   StayAlive
    move.l  Device.Node(pc),d1
    jsr       _LVORemDosEntry(a6)
    move.l  d0,d2
    move.l  #LDF_WRITE!LDF_ALL,d1
    jsr       _LVOUnLockDosList(a6)
    tst.w    d2  ; RemEntry() a réussi (ce de-
vrait être le cas)?
    beq.s   StayAlive
    move.l  Device.Node(pc),a1
    move.l  dn_Handler(a1),d0  ; BPTR sur
le nom
    lsl.l     #2,d0
    move.l  d0,a1   ; on libère le nom du
gestionnaire
    move.l  Exec.Base(pc),a6   ; "l:alert-
handler". Ceci se fait
    jsr       _LVOFreeVec(a6)  ; par la fonc-
tion FreeVec() d'Exec.
    move.l  Device.Node(pc),d1 ; on libère
la structure DeviceNode
    move.l  DOS.Base(pc),a6          ; elle-
même
    jsr       _LVOFreeDosEntry(a6)

    move.l  a3,d1   ; on répond au paquet
ACTION_DIE
    move.l  #DOSTRUE,d2
    moveq  #0,d3
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr       _LVOReplyPkt(a6)
  ; on répond aux paquets qui auraient pu res-
ter en suspens (on répond
  ; DOS-
FALSE/ERROR_DEVICE_NOT_MOUNTED,
avec toujours les exceptions
  ; AC-
TION_READ/WRITE/SEEK/SET_FILE_SIZE)
(grr)
  .AbortLoop
    move.l  Process.ID(pc),a0
    move.l  Exec.Base(pc),a6
    jsr       _LVOGetMsg(a6)
    move.l  d0,a2
    move.l  a2,d0
    beq.s   .AbortEnd
    move.l  LN_NAME(a2),a3   ; struct
DosPacket *
    move.l  dp_Type(a3),d0
    cmp.l   #ACTION_WRITE,d0
    beq.s   .StrangeReply
    cmp.l   #ACTION_READ,d0
    beq.s   .StrangeReply
    cmp.l   #ACTION_SEEK,d0
    beq.s   .StrangeReply
    cmp.l   #ACTION_SET_FILE_SIZE,d0
    beq.s   .StrangeReply
    moveq  #DOSFALSE,d2
  .DoReply
    move.l  a3,d1
    move.l  #ER-
ROR_DEVICE_NOT_MOUNTED,d3
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr       _LVOReplyPkt(a6)
    bra      .AbortLoop
  .StrangeReply
    moveq  #-1,d2
    bra.s   .DoReply
  .AbortEnd

  ; et on libère nos ressources tranquilement:
    move.l  Console.Handle(pc),d1
    move.l  DOS.Base(pc),a6
    jsr       _LVOClose(a6)
    move.l  a6,a1
    move.l  Exec.Base(pc),a6
    jsr       _LVOCloseLibrary(a6)
    suba.l  a1,a1
    jmp      _LVORemTask(a6)       ; suicide:
gargl

  Exec.Base     dc.l 0
  Process.ID    dc.l 0
  DOS.Base      dc.l 0
  Console.Handle  dc.l 0
  Device.Node   dc.l 0
  OpenCount     dc.l 0

  ACTION  MACRO     ; type,pointeur
    dc.l     ACTION_\1,\1.Process-Startup
    ENDM

  Actions.Table
    ACTION     FINDOUTPUT
    ACTION     END
    ACTION     READ
    ACTION     WRITE
    ACTION     SEEK
    ACTION     SET_FILE_SIZE
    ACTION     IS_FILESYSTEM
    ACTION     DIE
    dc.l      0,0

  DOS.Name    dc.b     "dos.library",0
  Console.Name dc.b    "CON:////Console glo-
bale/SCREEN*/AUTO/CLOSE/WAIT",0
```

■

E v3.3a Toujours plus de simplicité

Comme vous l'avez certainement vu, cela fait un certain moment que j'ai fait une pause. Donc, pour continuer dans cette voie là, je vous sers ce mois-ci un article qui ne vous parlera pas de programmation mais de la nouvelle distribution du langage E. Si vous allez régulièrement butiner sur Aminet, vous aurez remarqué que la dernière version publique est la 3.3a (1692229 octets très exactement).

Vous allez peut-être me dire que ce n'est qu'une version de plus corrigeant quelques bugs, mais vous auriez tort. Faisons le tour du propriétaire.

INSTALLATION

Bonne blague! Vous copiez tout dans votre répertoire AmigaE et c'est fini. Enfin, j'exagère. Il y a comme d'habitude les patches pour faire la mise à jour des versions enregistrées, et les indispensables scripts AREXX pour lancer la compilation automatique depuis Golded ou CygnusEd (pour les autres, il y aura quelques modifications à faire).

NOUVEAUTES

Je vais ici vous donner quelques nouvelles de l'évolution du E depuis qu'il a passé le cap de la version 3 qui amenait un lot important de nouveautés. Depuis, il y a eu plusieurs versions qui corrigeaient pour la plupart des bugs. Nous avons vu apparaître avec la version 3.1a, le préprocesseur et surtout EDBG, le débogueur spécifique au E et qui lui manquait cruellement. La version 3.2a a apporté quant à elle, la possibilité de générer des bibliothèques de fonctions (librairies) accessibles à n'importe quel langage de programmation, et ce, d'une manière incroyablement simple. Nous voilà donc à la version 3.3a qui sans être une évolution majeure du langage (Version 4.0 ?) est quand même relativement importante. Tout d'abord, le package est plus complet. Il inclut de nouvelles fonctions mathématiques gérant les floats, une nouvelle mouture de Ebuild (le make du E) pour les projets un peu lourds, de nouvelles versions de modules et une version très améliorée de EasyGui. Personnellement, je trouve ce module très puissant et très facile à utiliser, mais je trouve que le code à l'arrivée est imposant par rapport aux sources. Il est donc surtout à conseiller pour les applications relativement importantes. On peut noter que le répertoire "Sources" s'est étoffé, comprenant des distributions de classes d'objet pour la programmation orientée objet, et un répertoire "gfx" devenant de plus en plus complet, avec cette fois-ci, tenez vous bien, des modules et des exemples pour faire du Mapping! Les personnes hermétiques à l'assembleur vont enfin pouvoir créer des démos ;-).

L'ENVIRONNEMENT

De travail, bien sûr. Je pense que c'est le fait le plus important de cette nouvelle distribution. Je vous avais déjà parlé de ce point qui est très important à mes yeux pour programmer efficacement (et j'espère bien que d'autres personnes pensent la même chose). Le débogueur, EDBG, a été peaufiné. Tout d'abord, plusieurs bugs ont été anéantis (arf, arf..), donc EDBG est maintenant plus stable. Ceci est le minimum que l'on demande à ce genre de programme, étant donné que l'on traque déjà les bugs dans notre propre programme! Sinon, il intègre de nouvelles fonctions fort intéressantes comme un "follow mode", par exemple, qui permet d'exécuter le programme lentement et de voir au fur et à mesure ce qui se passe (le temps écoulé entre chaque "instruction" est programmable). Tout aussi important, on peut exécuter le programme jusqu'à ce qu'une variable soit modifiée. Il suffit pour cela de créer un "memory breakpoint" avec comme arguments {variable}.

INSEPARABLES

Mais la grande nouveauté de cette version 3.3a est l'interfaçage qui a été réalisé avec explorer. Désormais, on peut non seulement voir la valeur d'une variable dans EDBG (double click sur la variable), mais aussi directement transmettre l'adresse de celle-ci à explorer en maintenant en plus la touche Shift enfoncée. Pour cela, il faut qu'explorer ait déjà été lancé. Le débogueur peut le faire de lui-même au premier "shift-double-click" sur une variable, mais il ne passe pas la bonne adresse au lancement. Il faudra donc demander à EDBG de transmettre l'adresse une nouvelle fois (petit bug?). De plus, n'oubliez pas de régler les préférences des deux programmes, à savoir qu'explorer doit être en auto-reply et EDBG doit connaître le chemin d'explorer.

Enfin, en ce qui concerne l'utilisation d'Explorer, j'en ai déjà longuement parlé dans un autre article.

CONCLUSION

Cette nouvelle distribution du langage E se révèle à la hauteur de nos espérances. Le suivi est parfait, l'auteur faisant des efforts pour proposer toujours plus de simplicité sans pour autant sacrifier à l'efficacité. L'avenir de ce langage est quand même en péril avec l'arrivée des PPC dans nos futures machines (viiite!), mais Wouter van Oortmerssen y pense déjà et envisage un portage sur PowerPC (ou même d'autre processeurs) mais attend, comme tout le monde, de savoir quel sera l'avenir de l'Amiga (il annonce quand même un an de travail, sachant qu'il n'a pas commencé!).

M'enfin bon, on est toujours sur nos bons vieux Amiga à base de 680x0 et c'est pas ça qui va nous empêcher de programmer. Donc, je continue à explorer tous ces magnifiques modules et je vous concocterai un petit programme les exploitant. *Ciao.*



ILS BAILLENT MOINS

Courrier des lecteurs par Alain Bourgery

Je soutiens les Guignols, pas uniquement dans l'espoir d'obtenir une V70 avec TOUTES les options, mais parce qu'ils ont osé allé à l'encontre de cette grosse chose bleue qui, comme Micro$oft, pense qu'elle peut se payer tout le monde sous prétexte qu'elle en a les moyens... Cependant, comme leur directeur, je pense qu'ils ont un peu tardé à lui exprimer.

Ne coupez pas !

Bonjour,

Je possède un Amiga 1200 030/50 8Mo de fast, disque dur... Du jour au lendemain, j'ai perdu l'usage des touches AZERTYUIOP^$ return et la flèche de gauche. Que dois-je faire ? Merci d'avance.

M. Le Bihan Pascal (keops00@hotmail.com)

AB : Allez, je parie qu'il y a une coupure dans un des dessins de la nappe souple du clavier, ou pire, sur la carte mère de l'Amiga. Dans un cas comme dans l'autre, il va vous falloir un électronicien pour cette réparation.

Droit de site, eh !

Cher Amiga News,

Lecteur depuis plus de six ans de votre magazine, date à laquelle j'ai acquis un A500+, ma passion pour cette machine (puisque c'en est bien une) est allée croissante. Cependant, j'ai du faire le sacrifice il y a un an, d'acheter un PC (Pentium 166). Je n'ai pourtant pas perdu espoir dans le renouveau de l'Amiga, et j'espère pouvoir m'acheter bientôt un PowerAmiga et un O.S. totalement porté sur PowerPc. J'espère que A Inc et surtout Gateway font tout leur possible pour cela. Mais cela devient très très urgent et le recul de leurs délais pour une nouvelle machine m'inquiète de plus en plus.

Je voulais vous demander s'il vous était possible de m'envoyer des adresses de sites internet concernant l'Amiga. J'afficherai celles-ci dans ma Home Page, que je vous invite à visiter: http://webenic.enic.fr/~bayart

Damien Bayart (bayart@elv.enic.fr)

AB : Soyons chauvin, une bonne adresse à visiter est www.amiganews.com, où vous pourrez à loisir trouver des adresses de sites intéressants. Sinon www.cucug.org/aminew.html est sans doute le site le plus fourni du monde en ce qui concerne des liens Amiga.

Point trop n'en faut...

Bonjour,

J'ai ma configuration actuelle qui fonctionne mal. Avant de mettre 80Mo de RAM, j'avais 56Mo de RAM de la façon suivante: 1 barrette de 32Mo(60ns),1 barrette de 8Mo(70ns), 2 barrettes de 8Mo(EDO 60ns) tout fonctionnait à merveille et puis j'ai tourné pendant quinze jours sans la barrette de 8Mo (70ns) et toujours pas de problème. Mais quand j'ai mis une deuxième barrette de 32Mo(60ns) alors, à l'allumage, mon disque d'origine de 52Mo boot n'est plus reconnu. Quand je fais un reset, il est reconnu et tout a l'air de fonctionner normalement.

Christophe Jenaux (35 MONTGERMONT)

AB : Ce qui me semble le plus logique, c'est le temps nécessaire pour vérifier une telle quantité de RAM qui doit empêcher le disque dur de répondre de façon satisfaisante à la demande d'identification du système (le disque est rendormi lorsque la demande arrive ?) Je n'ai malheureusement pas de configuration assez 'costaude' pour tester la chose chez moi, mais si d'autres utilisateurs gonflés de RAM ont connu ce problème, qu'ils nous le signalent, on est intéressé...

Infinitiv et les autres

En premier lieu, je tiens à vous remercier pour votre soutien à la communauté AMIGA.

Franchement, je ne sais pas où commencer...

- En ce qui concerne la finition de l'Infinitiv, elle est bien meilleure que certaines autre solutions du type de Delta ou Ateo, il suffit de relire vos anciens articles sur ces tours. Il est clair qu'il n'y a pas de limite à la perfection. La tour Infinitiv est solide, c'est du plastique ABS donc résistant. Je l'ai ouvert des centaines de fois depuis son acquisition et elle tient le choc. De toute façon, aucun ordinateur n'est facilement transportable, mis à part les laptops, et encore... Ce sont de drôles de gus qui vous ont pondu cet article sur Infinitif.

- Pour ce qui concerne la MK2, le CPU fonctionne parfaitement avec la version 6.6 de la Z3i mais pas le SCSI... Les deux personnes de l'article auraient pu utiliser l'onboard SCSI du Z3i en attendant la mise à jour de Micronik. Sur la révision 6.7 du Z3i, la MK2 avec SCSI fonctionne sans problème *(Ed: voir ci-dessous).* C'est vrai qu'elle n'est pas franchement rapide, l'interface SCSI de Micronik... Mais il ne faut pas oublier que Micronik n'est pas Phase5, et que le hardware est de moins bonne qualité "en général". Le design, la compatibilité et la fiabilité semble leur être inconnu ce qui n'est pas le cas de Phase5, il suffit de regarder la CybPPC pour comprendre.

- En ce qui concerne la déclaration de Micronik, c'est un beau ramassis de bêtises. Ayant possédé un 1200 Commodore, je peux vous dire qu'il m'a été impossible de faire fonctionner la Z3i avec la CybPPC. J'avais uniquement un bel écran rouge à l'allumage. J'en ai transpiré jusqu'à ce que je trouve, avec l'aide de mon revendeur, qu'il s'agissait d'une incompatibilité avec la carte mère ou si vous préférez, un gros bug de la part de Micronik. Je me demande comment ils mettent au point leurs cartes ? Nous avons essayé deux cartes mères de 1200 Commodore avec deux révisions différentes, et aucune n'a fonctionné. C'est en essayant une carte mère 1200 Escom que la CybPPC a enfin booté. Je tiens à préciser que je possède le Kickstart 3.1, et qu'il a été mis sur les trois 1200 pour faire les tests. Les personnes ayant des problèmes avec des 1500 ne sont pas une minorité, et je peux vous dire que les oreilles de Micronik doivent bien chauffer actuellement. A votre avis, pourquoi ont-ils sorti si rapidement une nouvelle version de la Z3i? Il est certain que ce ne sera pas la dernière.

- En ce qui concerne "Micronik n'est pas en cause", ne me faites pas rire... Ils ont vendu des 1500 dans le monde entier. Je suis en contact avec une personne qui habite la Finlande et elle rencontre aussi des problèmes avec sa Z3i. Je ne savais pas que l'Allemagne était un grand laboratoire ou les savants fous de Micronik faisaient des expériences. Micronik est le seul fautif dans l'affaire, documentation dérisoire, essais inexistants, délais de livraison trop longs, etc... C'est bien dommage, car l'idée d'un ZORRO 3 pour 1200 n'est pas bête. Mais Micronik a foiré le coup.

Eric Muller kgb@club-internet.fr

P.S. : Pour la rubrique "Moi je grave..." : moi aussi je grave sans trop de problèmes. Ma config actuel est :

A1200 d'Escom dans une tour Infinitiv avec extension Z3i révision 6.7. CyberStormPPC 060 50Mhz/604e 200Mhz 48 Mo de fast ram sur la CybPPC. cybppc.device version 44.36. Graveur Philips CDD2600, HD Conner 1.05 GB pour le system AMIGA et MAC, HD Seagate 1.05 GB pour les images CD, un EZ135 pour le backup de mes systèmes et un CD-ROMApple CD600, tout ça branché sur le connecteur Ultra-Wide de la CybPPC.

AB : SLDiffusion nous informe que les cartes Zorro III des 1500 version 6.7 du 12/12/1997 ont complètement été modifiées : chaque slot peut être configuré à part en ZII ou ZIII par jumper. Une mise à jour de la ROM a aussi été faite pour supprimer une GURU MEDITATION au démarrage .

Ed: Notre correspondant LightWave, Hilaire Honorin, nous écrit:

"Le module FSCSI2 de la Cyberstorm MkII semble incompatible avec les nouveaux bus Zorro3 pour A1200 de Micronic (révision 6.7). De plus, malgré les reglages optimums des taux de transfert, un disque dur Ultra DMA sur le port IDE n'a pas atteint les 900Ko/seconde. Le bus SCSI présent sur la carte ne marche qu'en présence d'une Blizzard 1260 ou 1240 munie d'un contrôleur SCSI. De plus, il semble impossible de booter sur un disque dur à partir de ce contrôleur. Ma carte Zorro III ayant subi la révision 6.7, ces problèmes (mis à part ceux du contrôleur SCSI), n'auraient pas du être constatés. En outre, aucune interface clavier n'est présente sur la carte Zorro III. Neuf mois d'attente pour... "

La barrière des 600Mo

Je vous avouerai ne pas trop savoir où m'adresser. J'ai depuis peu un graveur CDD 2000 de Philips. Il fonctionne très bien jusqu'à 95 % du gravage et plante inévitablement à ce moment (+/-607Mo). Intrigué, je suis allé voir sur les sites des programmes de gravage, et j'ai remarqué que ce problème semble être connu. Mais, voilà : il disent tous qu'il faut réparer le graveur, oui, mais où ? Si vous pouviez m'aider, ce serait super sympa. De toute façon, continuez l'excellent boulot.

Bruce Heller (bheller@club-internet.fr)

AB : Réponse de M. de La Palisse : faites réparer votre graveur où vous l'avez acheté ! S'il y a un problème de gravage sous Amiga, ce problème doit aussi exister sous PC ou Mac, et Philips doit connaître le problème. N'hésitez pas à contacter leur agent le plus proche de chez vous si votre appareil n'est plus sous garantie.

Suivi de près

Je vous avais contacté il y a quelques mois, afin de savoir si mon Graveur YAMAHA CDR 401t IDE pouvait fonctionner sur mon Amiga. Après de longs échanges de courriers (rapports de déboguage, configuration et autres...) avec le créateur de MakeCD, Patrick (c'est son nom !) a enfin réussi. Miracle, je découvre un jour dans un de ses mails une petite archive contenant les nouveaux drivers de MakeCD.

Et là, tout marche! J'ai un Amiga 4040, un disque dur de 4,3Go IDE, un Graveur de CD YAMAHA CDR401t IDE, le tout sur mon port IDE d'origine. Une carte Toccata et allez, c'est paarrrtttiiiiii... Je grave de

l'audio avec la démo de MakeCD en X4 (+/-17 minutes pour un CD plein). Je vais bientôt commander la version enregistrée de MakeCD et je vous tiendrai au courant pour ce qui est de graver des données. Merci au créateur de MakeCD qui a été à mon écoute dès mon premier mail. DeltaGaph'X, chez qui j'ai acheté ma Toccata et mon ancien lecteur de CD rom, m'ont juste proposé d'acheter du matériel SCSI (contrôleur + graveur), et m'ont déclaré qu'ils ne pouvaient pas me donner plus d'informations si celles-ci restaient GRATUITES.

Fabien (31 Toulouse)

AB : On attend en effet avec impatience un rapport de test de la version enregistrée de MakeCD.

La p'tite Annick

Bonjour à toute l'équipe !

"NOTRE COUVERTURE. Les rusés lecteurs qui découvriront le sens profond de cette profonde énigme auront bien gagné le droit d'acheter un deuxième exemplaire pour retarder un peu la collision :)".

Alors là, je dis : "même pas drôle". Non franchement, si ANews venait à disparaître, ce serait une véritable CATASTROPHE ! Pas seulement pour moi, mais pour tous les amigaïstes francophones qui vous lisent régulièrement. Votre revue est un formidable outil d'information, sa qualité n'est plus à démontrer et à mon humble avis, elle a énormément contribué à la survie de l'Amiga en France ces dernières années. Ce fut mon cas, alors que l'Amiga traversait une crise sans précédent, il y a environ deux ans. J'étais à deux doigts de tout laisser tomber (la mort dans l'âme, comme vous pouvez l'imaginer) et sans Amiga News, j'en serais aujourd'hui réduit à pester contre le PC que je n'aurais pas manqué d'acheter. Alors par pitié, n'abandonnez pas. Si vous connaissez de réelles difficultés financières (pourriez-vous d'ailleurs m'informer sur votre situation exacte actuelle, sans fard ni chichi ?), envisagez d'autres solutions : un emprunt russe, une réduction de qualité du support papier, une réduction du nombre de pages, bref : TOUT, sauf une cessation de parution ! En vous souhaitant bonne chance pour l'avenir.

Valery Amiot (valery.amiot@hol.fr)

Ed: Nous ne connaissons pas de "réelles difficultés financières", et l'argent de nos abonnés est bien à sa place, mais en vue du rétrécissement du marché, il est probable que nous passerions en septembre à un système de distribution exclusivement par abonnement. On en reparlera dans le prochain numéro. Merci pour vos encouragements.

Sauts de puces...

[...] Voilà mon problème : j'ai pu me procurer d'occasion un disque dur SCSI Tandem 2Go de marque IBM (nom du disque : 4250-I). Je peux lire sur le disque, mais impossible d'écrire... Message d'erreur avec HDToolBox : I/O error code -4. En l'absence de documentation, je ne sais pas à quoi correspondent les jumpers du disque dur (il y en a 14 !). J'ai seulement repéré les jumpers du numéro d'unité dans la chaîne...

Emmanuel Bouvier (70 Coutherars)

AB : C'est là que l'Internet démontre toute sa puissance : de nombreux fabricants de disques durs donnent des descriptions de leurs anciens produits sur leurs sites. Voici les principaux :

Conner (www.conner.com), Fujitsu (www.fcpa.com), Maxtor (www.maxtor.com), Quantum (www.quantum.com), Samsung (www.samsung.co.kr), Seagate (www.seagate.com), Western Digital (www.wdc.com)

(Ed: et c'est là qu'Alain démontre tout son impuissance, car je ne vois ni Tandem ni IBM sur cette liste... L'idée était pourtant bonne.)

MEA CULPA

Franck Anière nous écrit: Alain Bourgery a dit dans le courrier des lecteurs du dernier numéro qu'un disque dur situé dans un Overdrive peut être branché directement sur le port IDE d'un 1200 lors d'un passage en tour. Ayant été confronté à ce problème je suis bien placé pour savoir que ce n'est pas le cas. Le port PCMCIA étant de technologie INTEL (si mes souvenirs sont exacts) le codage des bits est différent, donc le RDB d'un disque formatté pour un Overdrive est incompatible avec le port IDE interne. La solution la plus simple est de faire un backup du disque et de le reformatter après l'avoir raccordé au port IDE interne. A priori il serait également possible de simplement le repartitionner exactement comme sur l'Overdrive, de faire un formattage rapide et d'utiliser Disk Salv 4 en mode "Unformat" pour tout récupérer. Je n'ai pas testé cette manipulation (je n'ai pas osé) mais en théorie ça doit marcher.

AB: Mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa. Je n'ai pas percuté quand j'ai vu OverDrive, (ça doit être à cause de mon PC équipé lui aussi d'un overdrive :>>)) mais c'est vrai que cela signifie PCMCIA d'où effectivement possibilité de problème (mais pas certitude).

La solution formattage rapide (c'est à dire sans remise à zéro des pistes autres que le répertoire) suivi de récupération par un utilitaire genre DiskSalv (qui lit les pistes à la recherche des blocs pour leur attribuer des propriétaires) EST très risquée mais peut effectivement marcher (sauf sur les fichiers se trouvant là où le DOS mettra le répertoire vide...) : à tester APRES avoir fait un backup.

Il existe aussi des coudes pour le port PCMCIA, on peut envisager d'y brancher l'Overdrive =<).

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
06 ASOA audiovisuel, montage sur Draco, infographie sur Amiga Tél 06 68 60 70 82
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 -
Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 Association AMIGAzette 83, 67 rue Messager, 83200 Toulon
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom...Prénom....................................

Adresse...

....
Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News
à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | |

Date................................. **Signature..............................**

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

CHERCHE:

Carte son sunrize prix raisonnable - Tél: 03 24 54 72 44 après 18h00 (dépt 08).

Disque dur taille mastodonte scsi 5"1/4 demi ou pleine hauteur - 1go et plus: Tél: 04 94 78 53 72 (dépt 83).

Solution jeu legend of Kyrandia et configs pour opus 5-2 ainsi que contacts sur Paris - Tél: 01 42 28 05 72 matinée ou soirée ou écrire à Laurent Baluteau 6 av de la porte pouchet 75017 Paris (dépt75).

Sur PA/RP quelqu'un connaissant parfaitement les logiciels orvobe photoshop - stage maker - première et scala mm200 pour pc- Tél: Robert 01 42 23 11 30 le soir ou le week-end (dépt 75)

ACHETE:

RGB encodeur pour dctv poss déplace Tél: Jean 03 85 45 24 91 week-end ou Tél: 03 80 63 92 22 après 20h (dépt 71).

VENDS:

Ext ram 1mo + horloge pour A600: 200F - hd 270 mo 2'5 ibm+kit install: 400F - 4mo ram pour blizzard: 50F - Tél: 06 60 31 64 28 (dépt 92 et 76).

Carte archos avideo 24bits + tvpaint avideo (avec dongle) + opera (anim): faire offre - msp800 de satv (tbc - genlock incrustateur amiga/pc - gel d'image - transcodeur - correcteur vidéo bls/rgb) multistandards (rgbs-yuv-s-vhs-composite pal-secam): 6000F Tél: 05 61 27 06 20 après 19h.

Picasso II: 800F - annabella: 200F - amos II: 300F - Tél:03 87 77 74 80 (dépt 57).

A4000/030 + 18mo ram/ram 3-0 + hd210 mo +cdzx + progs: 5000F - A3690 rev 3-1 (040/25mhz): 900F - picasso II + cgx2 et 3 registred: 900F - scan doubler aga interne: 700F - contrôleur gvp scsi II + guru rom + emplacements ram pour 2/3/4000: 600F - carte gvp muti IO 4 série + 2//+softs+cables pour 2/3/4000: 800F - et scamèse pc: 850F Tél: 01 47 66 71 00 (dépt 89).

A1200 + dd540 + blizzard 1230/16mo: 1200F - prograb digitaliseur svhs: 1100F - g-lock - incrustateur vidéo svhs: 1100F/digitaliseur tt2: 150F/ squirrel: 200F/ mixeur vidéo svhs pana ave5: 2500F - logiciels originaux: asimcdfs: 150F/ turboprint4-0: 150F/ photogenics cd: 250F/ scanquix epson: 250F - le tout en parfait état Tél: 02 97 27 34 08 (dépt 56 centre Bretagne).

Interface atéo 4xIDE version A4000 sans nappe: 80F port inclus - logiciel idefix97 enregistré: 250F port inclus - interface + idefix97: 300F port inclus/ contacter Alain Tél: 02 35 21 48 39 (dépt 76).

Amiga 1200 - écran 10855 - traitement de texte - base de données + jeux + accessoires + deluxe paintIV - état neuf: 1500F - Tél: 02 35 09 29 51 (dépt 76).

A3000 2mo chip 8 mo ram wb 2-04 écran 14" lecteur hd 1-76 ou 1-44 (shapeshifter enr-)dd 40mo+ 1go lecteur cd-rom ext- 4x Tél:06 12 12 66 06 prix: 3000F (région Nantes).

A2000 rom 3-1 dd 520 mo moniteur 1080 - combo 680E30 40 mhz- lecteur hd + nbx logiciels + magazines: bradé 2000F - Tél: André après 20h/01 39 58 33 88 (dépt 78).

Carte accél- A2620 pour A2000 (68020+fpu+mmu(mémoire virtuelle)+2mb 32bits ext-4):700F - contrôleur scsi zorro II (A2/3/4000)gvp série2+ dd 57mo: 600F - carte action replay mk3 (freezer- moniteur- crackeur jeux - sons -images): 300F - contacter Cyril le w-e Tél:01 34 15 61 19 (dépt95).

Genlock vidtech amiga s-vhs composite incrustation volets titrage: 1700F - camescope canon ex2 hi-8 objectif intergengable sortie entrer vidéo time-code: 14900F - central commutation télévision/vcr/auxiliaire: 1200F - fax sharp f0276 thermique tel/fax/répondeur: 700F - carte graphique diamond pci 64 bits 2mo/4mo de ram: 600F Tél: 03 81 95 37 63 (dépt 25).

Serveur minitel decrit dans Anews n°106 de novembre 97 compose de: 1 Amiga 2000 carte blizzard 2040 32mo ram-hd 1go 2 carte double port série - le convertisseur x25/asynchrone- le commutateur (6voies x25 et 4asyn) les softs originaux (formation assurée et aide téléphonique gratuite): 50KF - Tél: Philippe 01 30 55 63 59 (RP 78).

Boite à rhytme roland r5: 1950F - cyberstorm mk2+fscs12+64mo edo: 3850F - scandoubler pour cvision 64/3d: 400F - Tél: 06 12 96 49 74 (dépt 45).

2 Boitiers SCSi externes - un boitier hp (33x10x29cm- 6kg) pour 1 unité 5"1/4 pleine hauteur: 200F port compris - un boitier sun shoebox (19x23x52cm-8kg) pour 2 unités 5"1/4 pleine hauteur + 1 unité 3"1/2: 350F port compris - tout métal couleur crême alimentation 110v/220v intégrée pass-thru + roues codeuses pour N°ID scsi - livrés avec câbles pour tout contrôleur scsi avec une prise db25 Amiga/mac idéal pour gros disques scsi externes prix à débattre Tél: Pascal 04 94 78 53 72 répondeur (dépt 83).

A4000/040 wb 3-0 12mo de ram-dd 240mo cd rom double vitesse lecteur externe supplémentaire 3"1/2 écran commodore 1942: prix 6000F pour l'ensemble Tél: 01 64 52 06 22 (dépt 77).

A1200 big tower+bus micronic ZII+ B1240+16mo fast+picassoII +hd 1-7go + cd*8 +souris +clavier +idemux +imprimante mps 1270 +sq virel+ dss8 +stereosampler +blitz basicvo +joystick gravis +livres +magazines prix à débattre à partir de: 5000F Tél: Franck 02 43 02 95 26 ou 02 99 56 64 88 (dépt 53).

4030 10mo +hd 120mo +cd rom +carte io de gvp +carte scsi +dh 80mo +écran 1084 +digitaliseur vidéo dctv et porte rvb nbr cd et disquettes prix: 4300F - Tél: 03 27 27 83 02 (dépt 59).

Cause double emploi très bel Amiga 2000-b tower mikronik spécial A2000 souris clavier rom 1-3 & 3-0 switchable par interrupteur 2mo chip ram super-denise 2 lecteurs 3-5 pouces disques durs scsi quantum de 530 et 245mo installés et programmés (programmes dp) lecteur cd-rom sony carte accélératrice gvp combo 350 (68030 à 50mhz +68882 à 50mhz) avec 4mo de ram 32bits ext à 16 mo carte gvp A-4008 (contrôleur scsi) équipée de 2mo ext à 8mo carte apollo-2000 (contrôleur scsi & ide) équipée de 4mo ext à 8mo carte graphique picasso-II moniteur nec multisynch 3d hauts-parleurs soundwave 80watts aminet-set 1 (jeux et programmes demander svp) docs (+anciennes puces: 1mo chip denise d'origine 8520 d'avance) le tout uniquement: 6000F à débattre - Recherche également le programme scape-maker faire offre - Tél: Mr Dupuy Franck 05 56 47 02 21 à partir 17h30 et week-end (dépt 33).

Table de montage V330 vidéopilot parfait état -Tél: 05 63 30 95 42 (dépt 82).

Cybervision 64/3d: 1200F - scandoubler: 400F - adaptvidéo A1200: 250F- ZII micronik: 2300F - matériels précédents garanties 6mois - gvp1230 4mo: 600F - gts30 incrustateur: 500F - écran1084: 600F - Tél: Eric ou David 03 44 73 29 82 18h ou eparach@pcmedia-fr (dépt 60).

A1200 + 8mo +030/882 +hd 80mo: 2000F - carte ZII double talk (Amiga - mac): 300F - carte ZII gvp scsi: 500F - Tél: Patrice 04 93 65 93 48 >20h (dépt 06).

Amiga 1200 - 05 3-1 + dd 80mo + carte son aura +df0 hd +df1 +imprimante 1550c +moniteur couleurs +nbx discs: faire offre :Tél: Michel 03 21 27 21 09 (dépt 62).

A1200 en tour 68040/40 mhz + kit scsi + 24 mo + dd 1-2go + lectcd 24x + ide mux + clavier pc + cdroms: le tout: 5500F - Tél: 04 90 56 74 45 (dépt 13).





Aminet is Back

Non, ce n'est pas Schwarzeneger dans son dernier film, mais bien le message que l'on pouvait trouver en se connectant à la base Aminet. Ceci n de nous prévenir que tout était revenu comme avant le crash disque dur. Et effectivement, les choses se sont grandement améliorées. En ce début d'année, les téléchargements vont bon train, surtout grâce au PPC qui dope le développement de logiciels. En effet, près de 20% sont des portages pour PPC, que ce soient des portages UNIX ou des programmes Amiga intégrant maintenant un port PPC. A ce rythme là, il sera indispensable d'avoir un PPC rapidement pour suivre l'évolution logicielle Amiga! ;))

Les mises à jour.

- akJFIF|LGPG|PNG v43.135 : la série ak * Comme pour confirmer sa place de leader du PPC Amiga, un nouveau répertoire biz/p5 sur Aminet vient de voir le jour. On pourra dorénavant y trouver tous les produits de phase5, dont la plupart étaient sur vgr.com. Au passage, Phase5 a déjà téléchargé nombre de softs : Isis, Osiris, Benoit, ppc.library, CyberGL, etc... (Téléchargement du 27 janvier). A surveiller aussi, la sortie très prochaine de Cybergraphx pour AGA (8bits uniquement).
- Picasso96 v1.36 : On ne chôme pas chez VillageTronic ... A noter que depuis plusieurs versions, Picasso96 peut afficher des images 24bits sur des écrans 8bits (du vrai 24 bits !), qui est une possibilité généralement inexploitée des cartes graphiques. Les améliorations les plus notables depuis la version 1.34, concernent la RetinaBLTZ3 dont le driver utilise de plus en plus le blitter de la carte. Pour le reste, ce sont les habituelles corrections de bugs.
- ABackup v5.20 : Cette nouvelle version permet dorénavant d'utiliser plusieurs disques amovibles pour faire les Backup. Un certain nombre de bugs ont disparu.
- akxxxx v43.160 : La collection de Datatypes n'arrête pas d'évoluer et nous revient avec quelques ajustements et un support du PPC.
- Amifig v3.0b : se voit épuré de quelques bugs. Il supporte maintenant le protocole xfig 3.2 et le multi-fenêtrage pour les dessins.
- MakeCD v3.1a : la plupart des drivers de graveurs ont été mis à jour. Des problèmes liés au fonctionnement du Yamaha10x et au panasonic ont été réglés. On dispose maintenant d'une aide en ligne.
- Metaview v2.4 : peut maintenant importer le HPGL. Il améliore l'importation des CGM, et dispose maintenant d'une barre d'avancement pendant le chargement d'une feuille.
- Miami v3.0 : de gros changements, en grande partie réécrits. Utilisation du Keyfile v3.
- TTManager v3.1 : Amélioration de la sauvegarde et du changement de nom des icônes, quelques bugs en moins.
- Yp (Yafa Player) v1.01 : Quelques améliorations, comme l'utilisation de la mémoire virtuelle à l'aide de VMM.

Comment se procurer ces DP

- BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89
- CD-Rom : Collection Aminet!

Je tiens à remercier , Laurent Deneau, François Gutherz, Régis Vincent Steve Krieger et Johann Girard-Cheron qui ont participé aux tests des DP. Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email:

<rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.

MAÎTRE MENDLEÏEVE

CBD v1.06

CBD (pour Chemical DataBase) est une base de données sur les éléments chimiques. Il utilise une interface MUI pour un affichage sous le Workbench, après une installation en bonne et dûe forme à l'aide de l'installer de feu Commodore. On découvre un programme présentant la table de Mendeleïev, qui classe les éléments chimiques par leur nombre de valences. Chaque élément est représenté par son symbole. En cliquant dessus, on obtient toutes les informations liées à cet élément (nombre atomique, poids, niveaux d'oxydation, point de fusion, ...), soit plus de 20 paramètres différents. Il est d'autre part possible d'obtenir la liste des éléments classés par paramètre, le fin du fin étant une explication complète de chaque élément, comprenant l'histoire de sa découverte, son utilisation, où on peut le trouver, ...

Un programme très simple, qui pourra occasionnellement rendre service à tout étudiant cherchant des informations sur les éléments chimiques. Il s'adresse en priorité aux lycéens et aux étudiants de chimie/Biologie.

+ Présentation, historique de chaque élément chimique
- En anglais

Auteur : Stefano Peruzzi
ShareWare : 15$
Configuration : MUI 3.x; OS 3.0
Où : misc/sci/CDB_106.lha
Taille : 180Ko

DOPUS JUNIOR

Ordering v1.08

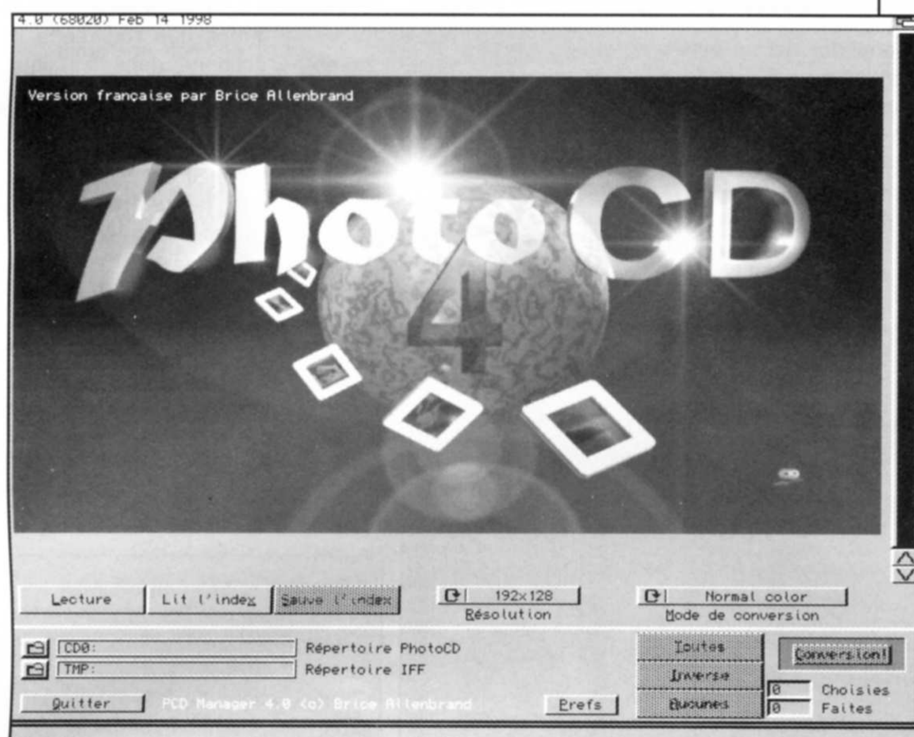
Ordering est un gestionnaire de fichier à la façon de DOpus4 en plus petit, mais presque aussi complet. Il se présente sous la forme de 2 fenêtres , de boutons et de sliders, tous ceux-ci étant configurables à souhait par l'intermédiaire d'un éditeur de préférence externe. Vous pouvez définir les menus, boutons, type de fichiers, ... Il est en outre possible d'exécuter des programmes externes associés à des actions, comme par exemple l'affichage de l'arborescence du disque dur. La Whatis.library vous permettra de détecter le type de fichier, afin de lancer l'applicatif associé à celui-ci. Un petit programme qui remplacera avantageusement Dopus sur de petites configurations (Le programme fait 100Ko), et qui viendra compléter les lacunes du Workbench pour la gestion des fichiers. Il lui reste encore quelques points à améliorer, comme une barre de progression durant la copie ou une option drag'n drop.



+ Documentation en français ;-)); Petit fichier
- Manque de fonctions internes pour les archives "LHA" et autres.

Auteur : Julien Torres
Freeware
Configuration : 2.04+
Où : util/dir/Ordering_v1.08
Taille :268 Ko

GESTIONNAIRE DE CDPHOTO KODAK



PCD Manager v4.0

Les CDPhotos Kodak, vous connaissez! Cela vous permet de conserver vos dernières photos de vacances sur cédérom. Un format qui vous permet de les relire sous différentes tailles, du 192x128 au 3072x2048. Mais voilà, arrivé sur Amiga pour les lire, on se retrouve devant des fichiers PCD, qui refusent de donner leur secret! Heureusement, Brice Allenbrand avec son programme, va nous permettre de résoudre ce problème..

PCD Manager se propose de convertir vos fichiers PCD au format iff. Le programme s'ouvre sur un écran haute résolution (au moins 640x400) en 128 teintes noir et blanc. Il vous suffit de configurer l'interface de façon à indiquer l'endroit où sont les images et le chemin de destination. Un bouton lecture vous permet alors d'afficher un catalogue de vos images. La lecture est très rapide, en 20 secondes vous avez toutes vos photos affichées (Env. 100 pour l'exemple). Il est possible à ce niveau de sauvegarder l'index pour une relecture plus rapide par la suite. Le catalogue ainsi généré est de bonne qualité. Il est tout de même possible en maintenant le bouton droit enfoncé, de visualiser la photo en 192x128 (les portraits étant visualisés verticalement, alors que sous le catalogue, ils sont horizontaux). Deux boutons cycliques vous permettent de choisir la taille de l'image parmi les cinq du format PCD (192x128, 384x256, 768x512, 1536x1024, 3072x2048) et la qualité du rendu (couleur, couleur améliorée ou noir et blanc.).

Il ne reste plus alors qu'à lancer la conversion. Celle-ci est faite à l'aide d'une commande shell PCD2IFF24. La conversion est légèrement plus rapide que celle d'ImageFX. Plus vous aurez de mémoire, plus ce sera rapide. L'auteur annonce que le programme adapte son buffer en fonction de la fast disponible, mais il m'a été impossible de faire la conversion en 3072x2048, malgré mais 32Mo de Fast. Le rendu est par contre de bonne qualité, même en niveau de gris. Cette dernière version est maintenant compatible Cybergraph'x, et gère le device Photofun pour imprimer sur les imprimantes à transfert thermique. Il offre d'autre part un script Arexx pour ADPro afin de charger directement les CD photos.

Un logiciel qui se révèle très convivial et bien optimisé pour l'Amiga. Il existe bien sûr d'autres programmes qui offrent le même service. ImageFX peut lire les CDphotos directement, et certainement d'autres aussi. Le gestionnaire de CD AsimCDFS gère lui aussi une conversion automatique des CD photos, mais les conversions ne sont pas d'aussi bonne qualité et, peu d'autres programmes offrent la gestion du catalogue du CD.

- \+ Rapide, Index, bonne qualité graphique
- \- Il y n'a plus quà attendre la gestion des autres formats graphiques...

Auteur : Brice Allenbrand
Shareware : 100F
Configuration : 68020+, OS3.0+
Où : gfx/conv/PCD_Manager.lha
Taille : 650Ko

SCHEMA ELECTRONIQUE

TRONI-CAD v1.0

Que dire si ce n'est que TRONI-CAD est un Nième logiciel de S.A.O (Schéma assisté par ordinateur) qui à première vue ne donne pas envie d'être exécuté puisque son icône est une icône AMOS et là, miracle, sous une interface quelque peu rébarbative, se cache un logiciel plein de ressources.

Commençons par le commencement: la doc. Celle ci a l'avantage d'être en français et d'être suffisamment claire puisque l'auteur y énonce point par point toutes les possibilités du logiciel. Après un rapide chargement, on se retrouve devant un écran clair et bien organisé car l'auteur a pensé à inclure une aide textuelle au bas de l'écran. On y trouve ainsi les coordonnés du pointeur, un compteur d'objets et notre fameuse aide. Voyons ensuite le menu. Celui-ci se décompose en cinq parties: File, ce menu vous permet de charger soit des schémas soit des objets où encore de les imprimer Le menu function sert à effacer, déplacer, dupliquer vos composants, etc.., et c'est grâce au menu tools que vous pourrez les raccorder ou encore insérer du texte dans vos zolis schémas. Les préférences servent à paramétrer la résolution d'écran ou encore le pas de la souris, ce qui est très pratique lorsque vous avez besoin de précisions. Enfin, le menu Get Part permet d'accéder aux composants par défaut, tels que résistances, condensateur, ...

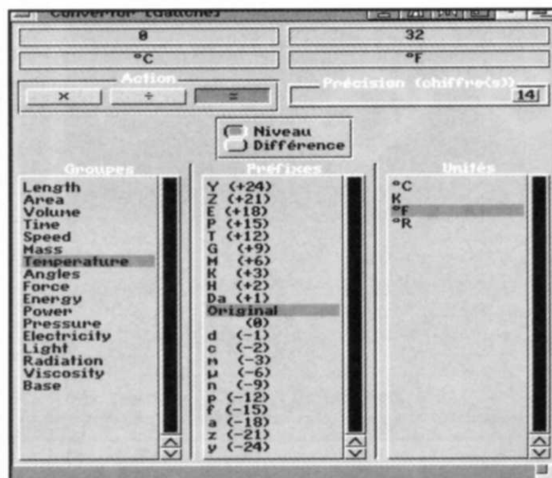
Troni-Cad se révèle très pratique d'utilisation et je me suis surpris à faire rapidement des dessins de très bonne qualité, ceci malgré quelques bugs graphiques mineurs. De plus, vous pouvez charger et sauver (version enregistrée seulement) divers objets tels que bascules et portes logiques. Finalement, c'est un outil performant pour tous ceux qui veulent se lancer dans la réalisation de schéma de principe d'électronique. Et J'espère que l'auteur sortira prochainement une version plus complète (définition de la zone de travail, grille au pas de 2.54) car il mérite vraiment d'être développé. D'ailleurs, n'hésitez pas à faire vos suggestions à l'auteur!

+ Aide en ligne, Doc en français, Sortie imprimante
- Quelques bugs, AMOS, pas de paramétrage imprimante
Auteur : Louis Schiets
Shareware : 500 Francs Belge (70FF)
Configuration : Tout Amiga
Où : Gfx/Edit/Tronicad.lha
Taille : 140Ko

LAISSER VOUS CONVERTIR

Converter v2.5

Convertor est un petit programme sans prétention mais qui rendra bien des services à tous ceux qui sont fâchés avec les conversions d'unités. En effet, il permet de convertir aussi bien des unités de Longueur, de Température, et même de Radiation(!), ceci de manière très intuitive grâce au Drag N Drop de MUI. On définit l'unité de départ, celle d'arrivée; et il n'y a plus qu'à rentrer la valeur à convertir. La conversion se fait à la volée, en même temps que l'on rentre la valeur; et elle fonctionne dans les deux sens. Deux boutons "x" et "/" permettent de combiner les unités de base pour obtenir toutes les combinaisons possibles en restant dans le réalisable! Il est bien évident que "Barx.Joule" en "heure" ne donnera strictement rien! Il gère également les Préfixes tels que milli où Giga et vous pouvez même créer et sauvegarder vos propres unités. De plus, il utilise les unités du système international: il convertira de MPa en Kg/(m.s²) ce qui peut se révéler très utile, et sa précision est réglable de 1 à 14 chiffres après la virgule. Finalement, il remplit très bien son rôle et fait maintenant partie des programmes que j'utilise.



+ Complet, simple, utilise MUI
- Ne compte pas les moutons
Auteur:Gamboni Maxime
Giftware !!!
Configuration : OS2.0+; MUI3.0+
Où : misc/math/convertor.lha
Taille : 60Ko

LE BANQUIER

MajorBank v1.65

Comment s'y retrouver parmi la bonne dizaine de logiciels de gestion de comptes bancaires parus dans le domaine public? La solution est sous vos yeux. Lisez ANews! Nous allons classer les membres de la communauté Amiga en trois catégories: ceux qui ne gèrent pas leurs comptes sur ordinateur (passez votre chemin), ceux qui ont déjà trouvé un logiciel de rêve (celui-ci est-il meilleur?), et ceux qui cherchent toujours (est-ce le bon?).

MajorBank est dans la lignée des BlitzBank et autres ABank. Vous pourrez d'ailleurs charger les fichiers-comptes de ce dernier (non testé). L'approche générale du logiciel est convaincante: la présentation est soignée, claire, et ergonomique. Les icônes des commandes sont redéfinissables, l'écran est paramétrable. (Cela nous change des programmes écrits en Amos). On regrettera cependant l'impossibilité d'avoir plus d'une fenêtre active à la fois, ce qui serait bien pratique. Une aide en ligne succincte (touche HELP) pourra servir au départ, quoique l'utilisation soit très intuitive.

Le logiciel vous permet de classer vos dépenses et recettes selon des postes budgétaires (voiture, alimentation, etc...). Cette fonction, présente dans la majorité des programmes du genre, est utile pour l'élaboration de statistiques. Chaque opération peut être validée ou non, ce qui vous permet de différencier le solde réel du solde bancaire. Vous avez la possibilité de gérer 10 comptes simultanément. Mais ATTENTION: ces comptes ne sont pas gérés en interactivité. Les postes budgétaires ne sont pas partagés. De plus, il faut saisir à nouveau tous les postes si vous créez un nouveau compte.

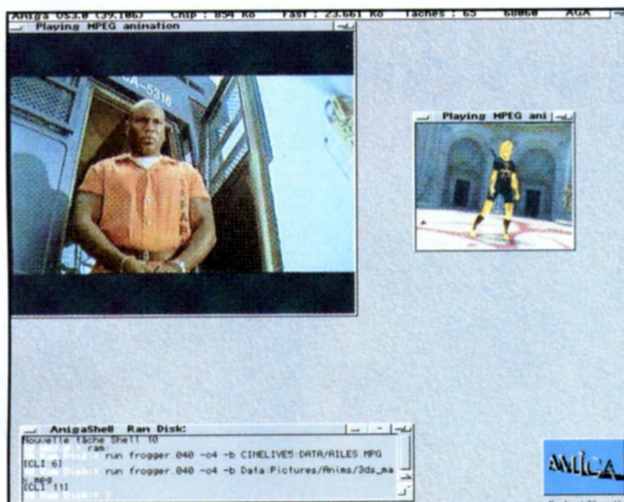
L'impression est à l'image du logiciel: simple et claire. On choisit la période et les opérations sont imprimées en mode texte. A noter la présence de colonnes, facilitant la lecture. L'exportation des fichiers est possible au format ASCII.

MajorBank est toujours en cours de développement. Parmi les fonctions statistiques graphiques, seule la balance recettes-dépenses est accessible. En conclusion, si vous ne possédez qu'un compte-chèque ou un compte-joint, foncez récompenser Michel Donat pour l'ampleur du travail réalisé. Mais si vous éprouvez le besoin d'utiliser les mêmes postes budgétaires pour plusieurs comptes, préférez-lui UltraAccounts, qui est l'un des seuls à le gérer (cf ANews n°104).

+ Présentation ergonomique et esthétique. Facile à utiliser. System-friendly!
- Pas d'interaction entre les comptes, pas de multifenêtrage, pas (encore) de fonctions statistiques élaborées.
Auteur: Michel Donat
ShareWare : 100FF
Où: biz/misc/MajorBank.lha
Taille : 390Ko
URL : Http://www.mygale.org/~major/

CINEMA ESCARGOT

Frogger



Comme son nom ne l'indique pas, Frogger est le premier afficheur d'animation au format MPEG2. Attention, c'est le premier! N'allez pas imaginer que votre Amiga va remplacer le DVD du salon! Cette première tentative est intéressante à signaler. Son fonctionnement est des plus simples. Frogger se lance sous le shell. Il ne dispose pas pour le moment d'options. Cette version est uniquement pour 040 et + ou pour PPC. Il fonctionne dans une fenêtre en 256 couleurs sous WB. Carte graphique recommandée! ;)) Il respecte les spécifications du groupe MPEG Software simulation, et permet donc de jouer les animations au format MPEG 1 et 2.

Le rendu est de bonne qualité. Si le format MPEG1 reste jouable, le format MPEG2 est très lent. Sur une 060 sous AGA du MPEG2 au format VHS culmine à 4 ou 5 images par seconde. Il n'en reste pas moins que cette adaptation a le mérite de bien fonctionner. Son auteur nous promet une optimisation très prochainement avec affichage en 24bits, fenêtre redimensionable et utilisation du hardware de la CV34-3D. Il existe, d'autre part, une autre adaptation du format MPEG2 en Datatypes que je n'ai pas pu tester.

Auteur : Milek
Freeware
Configuration : 040+; AGA ou carte graphique
Où : gfx/show/Frogger.lha
Taille : 100Ko

UN VIEWER DE TEXTES

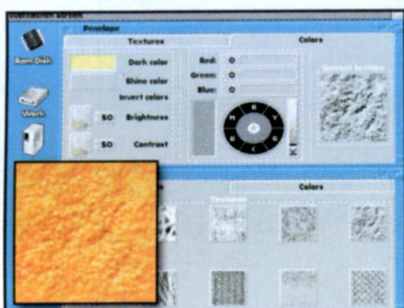
Next v2.2

Si l'éternel (et increvable) "More" ne vous suffit plus, si vous vous êtes lassé de son horrible scrolling page par page, vous pourrez toujours vous tourner vers Next. Celui-ci reprend le principe ainsi que le principales commandes de ses grands frères "More", "MuchMore" et "PPMore", mais s'avère capable d'extraire tout fichier d'une archive XPK, Lha, Lzx ou même Zip (pour peu que le logiciel adéquat soit installé sur votre machine), d'afficher les Amigaguides (haha!) et même les images. De plus, des fonctions de recherche rigolotes utilisant la souris, sont implémentées. Il est entièrement pilotable par raccourci clavier, et de nombreuses options de navigation sont proposées. Il est possible d'autre part, d'imprimer un bloc du texte, avec une mise en page sommairement configurable. L'affichage est assez rapide, le scroll sympathique, et en dépit de quelques bugs sous CyberGFX, il semble s'accommoder d'une carte graphique.

+ Rapide, convivial, gère plusieurs formats.
- ???
Auteur : Juergen Klawitter
Freeware : :))
Configuration : OS 2.0+
Où : text/show/Next2.2.lha
Taille : 56Ko

TISSEZ VOS PLUS BELLES TEXTURES

Penelope Béta



Voici la version bêta (donc un tout début d'embryon de programme) d'un générateur de textures. Son fonctionnement est pour l'instant des plus simples puisqu'il s'appuie sur une bibliothèque pré-définie d'images bitmaps représentant des matériaux divers (huit en tout) comme la pierre, la toile ou le papier froissé. Il est pour l'instant possible d'intervenir sur la couleur de la matière (dominante sombre et dominante claire), sa luminosité et son contraste (des couleurs et de la lumière). L'image sauvegardée (bitmap ILBM standard) peut ensuite être réutilisée très facilement dans tout logiciel de 3D ou pour n'importe quel fond de page WEB puisqu'elle est tuilable (ou "tileable" pour les anglophones) c'est à dire qu'on peut la juxtaposer bord à bord sans aucun problème. L'auteur (qui nous donne cette pré-release car il est appelé sous les drapeaux et ne sait s'il aura du temps à consacrer à Penelope - quelle histoire !) a de nombreuses améliorations en tête, comme l'inclusion d'effets de bas relief (éclairage rasant), de flous et de nouvelles bibliothèques de textures; il serait intéressant aussi de pouvoir mixer les différents bitmaps (en multicouche comme sous LW ou Photoshop). Un programme prometteur donc, sous Intuition et MUI, mais qui fait appel au copper, d'où un problème avec les RTGs comme Picasso96 et EGS...

+ un résultat rapide, convaincant et utilisable.
- tout reste encore à faire ! Problèmes à prévoir sous RTG.
Auteur : Flavio Catalani
freeware : pour l'instant...
Config requise : OS3.0, AGA, 68020 et MUI.
Où : gfx/aga/penelope.lha
Taille : 120Ko

CLIENT FTP

WEBFTP

Comme son nom l'indique, WebFTP crée une nouvelle catégorie, celle des clients FTP dédiés au Web. Le but de ce programme est donc de faciliter la vie à tous ceux qui ont une ou plusieurs pages à installer, modifier ou enlever du Web. En effet, WebFTP raisonne par répertoires et non par fichiers comme les clients FTP habituels.

Malheureusement, au lieu d'être "démonstratrice", cette version d'essai est tellement bridée qu'elle est inutilisable. Elle est d'abord limitée dans le temps. Une fois le temps imparti écoulé, il est impossible de fermer aussitôt l'application. Elle "parasite" le Workbench encore un long moment avant de bien vouloir quitter. Le comble est atteint en cas d'affluence sur le réseau, puisque le temps mis pour faire le premier miroir est parfois plus long que la durée limite d'utilisation fixée par l'auteur ! Pour couronner le tout, WebFTP est globalement plus lent à se connecter aux serveurs FTP que les clients "normaux". Bref, la liste des défauts et des limitations est trop longue et prendrait la rubrique entière. Malgré un très bon concept, ce programme passera directement à la trappe si l'auteur ne fait pas un effort envers les utilisateurs potentiels.

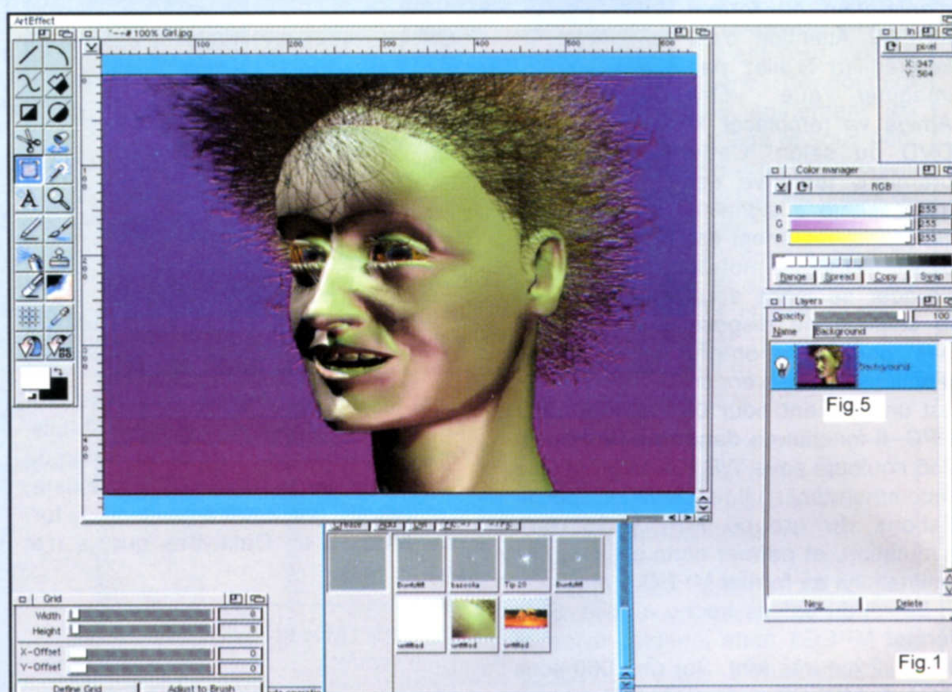
Espérons que Finale Development (par ailleurs très actifs, puisqu'ils travaillent sur un futur browser, Java pour Amiga et collaborent au nouvel OS) ne distribueront pas ses futures productions avec la même philosophie.

+ Concept intéressant (à reprendre ? ;-)
- Version démo + inutilisable + lent
Parasitage du Workbench
Auteur : Zap Systems
ShareWare : ???
Configuration : ClassAct; Connexion Internet
Où : comm/tcp/WebFTP_DEMO.lha
Taille : 55Ko

ART EFFECT 2.5
Le PhotoShop amiganisé

Que devient Art Effect ? Beaucoup de lecteurs me l'ont souvent demandé ces derniers mois, avec la question annexe "Pourquoi n'y a-t-il pas de test de la nouvelle version 2.5 dans Amiga News ?"

Ce n'est pas de la mauvaise volonté de notre part. Lorsque l'on demande une version de test chez Haage & Partner, on nous répond de nous adresser au distributeur français, mais la version française n'est toujours pas prête. Heureusement pour nous, il y a Relec, notre sympathique distributeur suisse qui nous dépanne comme d'habitude en nous fournissant cette version 2.5 pour test. Remercions-le tous et profitons-en pour rappeler son existence en tant que revendeur.


Fig.1

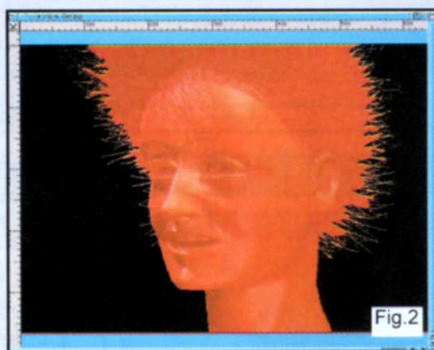
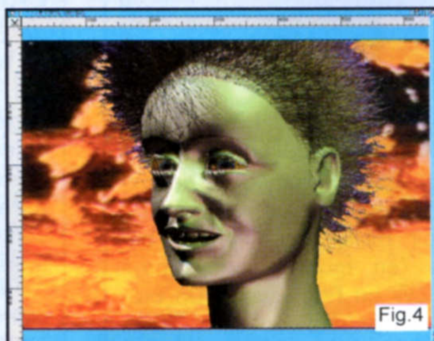
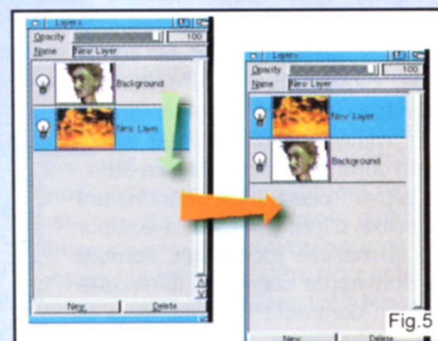

Fig.2


Fig.3


Fig.4


Fig.5

BACKGROUND

D'abord et avant tout, comme d'habitude, je vous renverrai au dernier essai, fait par mes soins, de la version 1.0. Cela commence à dater puisqu'on le trouve dans le numéro 94 d'octobre 1996, page 20. Permettez-moi de rappeler ce que j'en disais à l'époque.

CE QUE J'AVAIS AIME : tout. Il n'y a rien que je n'aie pas aimé (juste une petite bogue insignifiante avec les brosses à gauche de l'image, mais pas vraiment gênante), il y a des possibilités qui manquent mais qui ne manqueront pas de venir dans les versions futures pour peu que nous, utilisateurs, le demandions. La vitesse d'exécution est supérieure à ses concurrents sans perte de qualité pour cela. L'interface graphique est très bien conçue, très claire, sans s'encombrer d'innombrables fenêtres de réglages de base (genre *Xi-Paint* où on n'a plus la place de voir l'image). Les fenêtres d'effets sont parfaites. La diversité des effets est surprenante, et comme tout est prévu pour des modules "Plug-in", elle va encore augmenter. Vraiment, je suis conquis.

CE QUE J'AURAIS AIME : puisque le programme est orienté impression, j'aurais bien voulu avoir des fonctions de composition de plusieurs images à la *ADPro* et la possibilité d'utiliser la zone autour de l'image pour y travailler en brouillon (à la PAO). Le ray-tracer simple de Xi-Paint 4.0 serait un petit plus. Une fonction vectorielle et très précise de détourage serait la bienvenue. La fonction texte devrait pouvoir utiliser des fontes vectorielles plus sophistiquées. Une fonction Undo/Redo multiple ne ferait pas de mal non plus, mais puisqu'elle est également prévue dans la version 2.0... Quant aux couches (layers) multiples à la *TV Paint* qui m'auraient enchantées, pas de panique, puisqu'elles sont également prévues pour la version 2.0. Génial, non ?

Nous allons voir si mes souhaits ont été exhaucés. Commençons par les nouveautés.

LES NOUVEAUTES

● Les layers

Sur Amiga, pas beaucoup de layers jusqu'à maintenant. Seul TVPaint en possédait trois dans sa dernière version Amiga et *ImageFX* les promet pour hier (le temps que l'article paraisse).

Que sont-ils ? Ce sont différentes couches superposables sur lesquelles on peut "peindre" ou disposer des éléments et qui sont ou qu'on peut rendre transparentes pour laisser voir ce qu'il y a sur la ou les couches suivantes. C'est un gros atout, car on peut traiter chaque élément séparément aussi longtemps qu'on le veut sans en détériorer un autre.

Comment cela se passe-t-il dans Art Effect. Curieusement, le nombre de layers maximal est également de trois. Je suis un peu déçu, j'aurais espéré illimité. Faisons un essai. Je charge une image normale, elle n'a donc qu'un seul layer. (Fig.1)

Je me sers de la baguette magique pour masquer le sujet (Fig.2), je gomme le reste avec l'effet gomme (on le verra plus loin) et on aperçoit le "fond du logiciel" en damiers (Fig.3), j'ajoute un layer que je remplis avec une image chargée en tant que brosse, (Fig.4) et j'inverse l'ordre des layers par du "drag and drop" (Fig.5). Je peux ensuite rajouter un dernier layer pour positionner quelque chose devant le sujet. Je

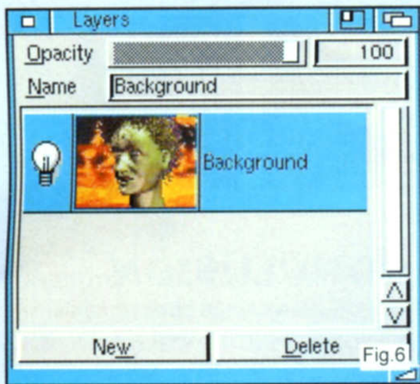


Fig.6



Fig.7



Fig.8

peux aussi, toujours grâce au "d'n'd", regrouper deux layers ensemble (Fig.6), ce qui n'est pas ici nécessaire, juste pour montrer que c'est possible. Je recrée un nouveau layer où je place du texte (Fig.7) et j'en modifie la transparence générale à 68 % (Fig.8). Voilà, j'ai réussi en quelques images à montrer les nouvelles possibilités des layers.

Pourtant, je trouve que cela pourrait être un peu plus facile à exécuter. Par exemple, je regrette l'absence de l'effaçage en tant que mode de remplissage. Pour effacer le fond au début de mon action, au lieu de sélectionner comme dans TVPaint remplissage en mode "gratter", j'ai été obligé de me servir d'abord de la baguette magique pour définir le masque, puis de me faire une brosse assez large et à l'aide de cette dernière en mode "gomme", effacer moi-même toute la zone. Il faudrait revoir cela à la facilité.

• La gomme (eraser)

C'est une fonction d'effacage qui était jusqu'alors inutile et qui ne prend son sens qu'avec les layers. Je n'en dirai pas plus que ce que je viens d'évoquer dans les layers. Il suffit de sélectionner une brosse et de s'en servir pour affaiblir ou effacer le contenu d'un layer et donc voir le layer sousjacent ou le fond par transparence.

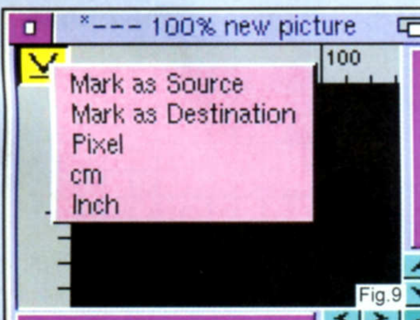


Fig.9

• Barbouillage et Peinture avec les doigts (Rhhaaa, lovely)

Smudge et *FingerPaint*, en anglais dans le texte, sont devenus des fonctions à part entière puisqu'elles ont acquis une icône propre.

• Eclaircissement et obscurcissement

Pas bête, la façon dont ces deux outils sont dorénavant gérés. L'éclaircissement rapproche la zone concernée de la couleur actuelle, tandis qu'obscurcissement rapproche de la couleur de fond. Il suffit pour obtenir les effets traditionnels de mettre les deux couleurs à blanc absolu et noir absolu, mais en choisissant d'autres réglages, la fonctionnalité est grandement et intelligemment accrue. C'est ce qui est écrit, car si je l'ai bien constaté pour l'éclaircissement, cela n'a pas fonctionné pour l'obscurcissement.

• ARexx

Un vocabulaire pas trop fourni a été attribué et la doc laconique annonce dès le début que "malgré les courtes descriptions, il est très difficile de décrire ce que certaines fonctions accomplissent, le mieux étant d'essayer en jouant avec les paramètres" (voir la liste des instructions en encadré). Je trouve pourtant malgré tout que les fonctions sont bien documentées.



• PopUp Menu

Dans chaque fenêtre d'image, un gadget se situe à la croisée des réglets juste sous le gadget "Close". Il ouvre un petit menu pourvu des cinq items suivants (Fig.9) :

Mark as Source
Mark as Destination
pixel
cm
inch

• La mémoire virtuelle

Elle est gérée en interne, ce qui n'est peut-être pas la meilleure solution, car elle me semble particulièrement lente, mais on n'a jamais fait de courses de vitesse avec la mémoire virtuelle. Elle n'est là que pour pallier à une insuffisance de RAM. La gestion est pourtant intelligente puisqu'elle permet de travailler sur des parties de très grandes images.

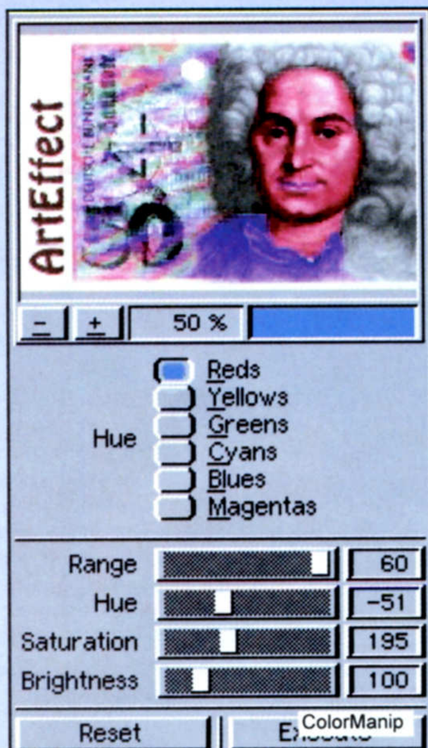
Il faut signaler qu'il y a peut-être moyen d'accélérer la mémoire virtuelle interne en dédiant une partition de travail à cette mémoire et en mettant la taille des blocs à 16384. Je n'ai pas essayé.

• Les nouvelles préférences

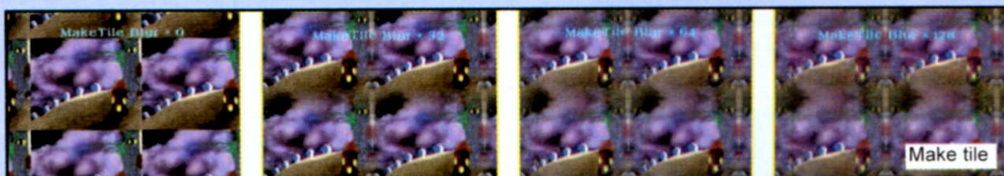
Il y a quatre curseurs pour régler le minimum de RAM à allouer à ArtEffect, le minimum de RAM à laisser libre, le minimum et le maximum de taille pour le fichier *"Swap"* de mémoire virtuelle. Pour les deux premiers, je n'aime pas trop cela, ça me rappelle ADPro. C'est plutot embêtant parce qu'on est obligé de changer ces réglages de temps en temps, c'est inutile et ça cadre mal avec la philosophie de l'Amiga.

On peut aussi décider des priorités de tâches d'Art Effect et de ses plugins, et de la manière dont le logiciel va se débarasser de la "mémoire Undo" au cas où elle deviendrait embouteillée, ce qui arrive plus vite qu'on ne le croit si on laisse "Undo" illimité.

Enfin, un autre requester permet de définir l'anti-aliasing, des options pour le brush-display, etc...

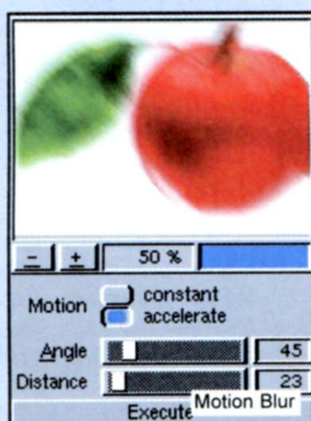


ColorManip


Make tile



Zoom blur



Motion Blur



Radial blur

● **La sortie de secours**

Cette sécurité permet de sauvegarder toutes les opérations en cours et les images au cas où une erreur se glisserait dans la manoeuvre. "Kildiz", car j'ai quand même eu un plantage en bonne et dûe forme sans gilet de sauvetage.

● **Undo/Redo illimité**

Ça manquait cruellement, c'est là. On peut choisir grâce à un curseur la quantité de pas en arrière (ou en avant avec "redo") et le dernier degré du cursseur est illimité. J'ai essayé, ça marche vraiment. Si, si! même pour les redimensionnements ou les recadrages d'images.

● **D'autres petites améliorations ont vu le jour, que je ne détaillerai pas ici**

LES NOUVEAU PLUGINS

● **ColorManip**

Là, on atteint le summum dans la manipulation de couleurs, puisqu'on peut changer la couleur pure (hue) la saturation et la luminosité de chaque composante rouge, bleue, verte mais aussi jaune, cyan et magenta. Tout cela avec encore un réglage "Range" pour contrôler la différence maximale qu'un pixel peut prendre. Difficile à imaginer, mais extrêmement puissant.

● **Radial blur**

Un flou irradiant à partir d'un point, avec une distance minimale d'application. Ça donne un peu l'effet d'un "bougé de travelling".

● **Zoom blur**

Mêmes caractéristiques que le précédent sauf que ça rappelle plutôt les aberrations optiques d'une loupe vers son pourtour.

● **Motion blur**

Un des plus complets que je connaisse, puisqu'il tient compte de l'angle et de la distance, ce qui semble normal, mais peut également choisir entre une vitesse constante et une accélération.

●**Tile et MakeTile**

Ceux-ci réjouiront tous les experts de textures sans joints (seamless joins) puisque à l'aide du second, on peut faire une sorte de blur calculé sur chaque côté opposé et, à l'aide du premier, remplir une surface avec la brosse ainsi obtenue. Regardez la figure "Tile et MakeTile". Dans le premier cas, j'ai écrit Blur=0, mais en fait, je n'ai pas appliqué l'effet. Dans les suivants, j'ai appliqué arbitrairement des blurs de 32, 64 et 128, mais j'aurais tout aussi bien pu prendre 17 ou 93. Les nombres correspondent à la distance du bord prise en compte par l'effet, calculée en pixels, bien entendu.

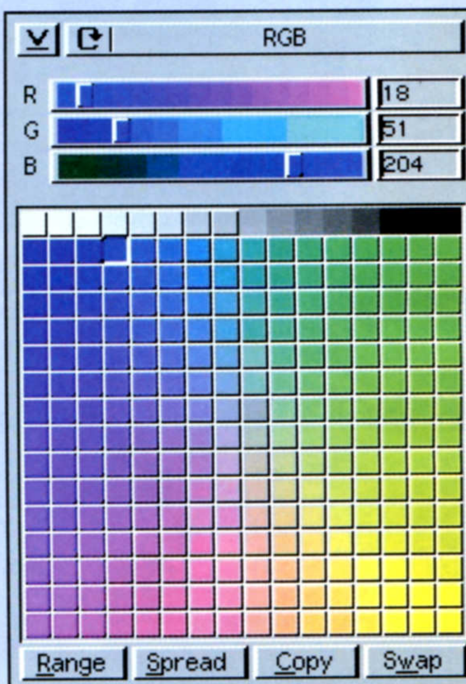
CONCLUSION

Si peu de nouveautés sont véritablement apparues, pour un saut de 1.0 a 2.5, il n'en reste pas moins que le programme possède dorénavant des richesses que les autres n'ont pas. C'est vraiment un genre de Photoshop (assez inspiré, jusqu'aux raccourcis-claviers), avec certains effets en plus, d'autres en moins. Les souhaits que j'avais formulés n'ont pas été tous exhaucés, mais c'est normal, les anglais et les allemands ne comprennent pas les articles français, et ils ne lisent pas spécialement Amiga News non plus, même s'ils le reçoivent, je l'ai déjà constaté. En tous cas, les layers sont là, même s'ils ne sont que trois et pas aussi pratiques que dans TVPaint, à mon avis.

Attention à la concurrence, ImageFX 3.0 arrive avec une interface très conviviale et aussi avec ses layers. Moi, je suis tellement amoureux d'ImageFX que c'est le programme que j'utilise le plus souvent, mais pour certaines fonctions comme la baguette magique, je viens avec plaisir faire un tour sur Art Effect.

Et puis, pour les heureux possesseurs d'une carte PowerPC, il y a la vitesse des "Power Plugins" qui relègue pour l'instant tous les concurrents au rang de tortues.

La conception est différente de celle des autres programmes de dessin et de retouche sur Amiga, il faut s'y habituer et travailler souvent dessus, c'est de toute façon un des leaders dans son domaine.■



Imagine 5.1a

Pas exactement constante, mais il vaut mieux tard que jamais!

Enfin une mise à jour pour Imagine, l'un des logiciels 3D le mieux connu sur Amiga, sort de l'ombre. La version 5.1 (ou plutôt la version 5.1a à cause de bug avec la précédente).

Il était temps, car depuis le 23 may 1997, Impulse faisait (et fait toujours) une offre spéciale de seulement 100$ pour la "constante update" jusqu'à la version 6. Mais depuis, plus un mot de leur part, même pas une newletter pour les utilisateurs pour les mettre au courant de la progression des nouveautés.

Le seul endroit où vous pouvez avoir des brides d'info de la part de **Michael C. Halvorson**, alias Mike (PDG d'Impulse), c'est sur la mailing list d'Imagine. Si cette version est sortie maintenant, c'est simplement que les utilisateurs Amiga d'Imagine ont protesté sur la mailing list d'Imagine (qui se trouve à l'adresse listserv@sjuvm. stjohns.edu). Il faut dire qu'entre temps Impulse a sorti un superbe soft Organica (fig.1), mais d'abord seulement pour PC et maintenant pour Mac PPC. Et là, quelque part, le vase a débordé pour les Amigaïstes qui se sentaient légèrement lésés et dindons de la farce. Voilà pourquoi il y a une mise à jour, d'après moi.

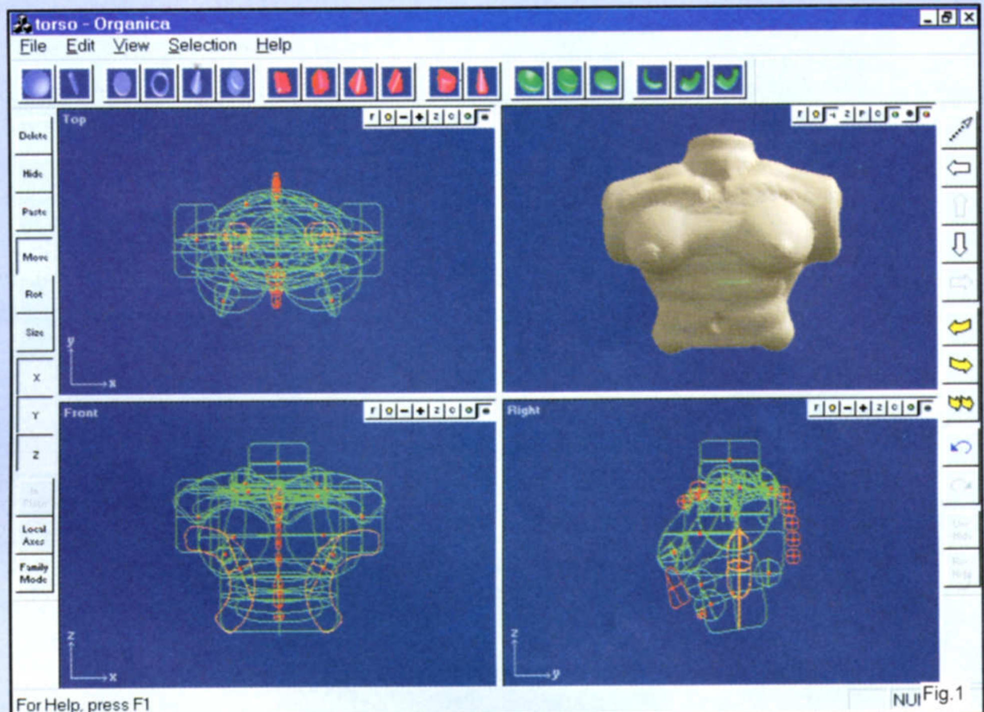


Fig.1

Ecran public

La première nouveauté de la v5.1a, c'est qu'Imagine s'ouvre sur un écran public. Avant, il fallait utiliser ModePro ou d'autres softs pour le rendre public. Cela permet par exemple, d'afficher une barre d'icône genre ToolManager. Le rendu du Quickrender peut être affiché par multiview sur l'écran d'Imagine avec ShowQrnd.irx ou pour faire une spirale avec SpiralB.irx (fig.2). Ce sont deux exemples fournis avec cette mise à jour de plug-in, réalisés avec ARexx.

Une chose que j'apprécie, c'est que dès qu'on lance une seconde fois Imagine, il crée un nouveau port ARexx. Deux Imagines ouverts (ou plus) peuvent communiquer entre eux. Par exemple, la future version d'Imagine PPC sur une CyberStormPPC utilise le PPC604 et le second Imagine utilise le 060. Sur ce dernier, on modélise tranquillement, et sur l'autre, on calcule une superbe animation à la vitesse du son, tout cela, en multi-processeur. Ne pas oublier de changer dans vos scripts ARexx simplement "Imagine.1" en "Imagine_1" et tout devrait fonctionner très bien. On va sûrement voir plus facilement de véritables "plug-ins" apparaître dans peu de temps.

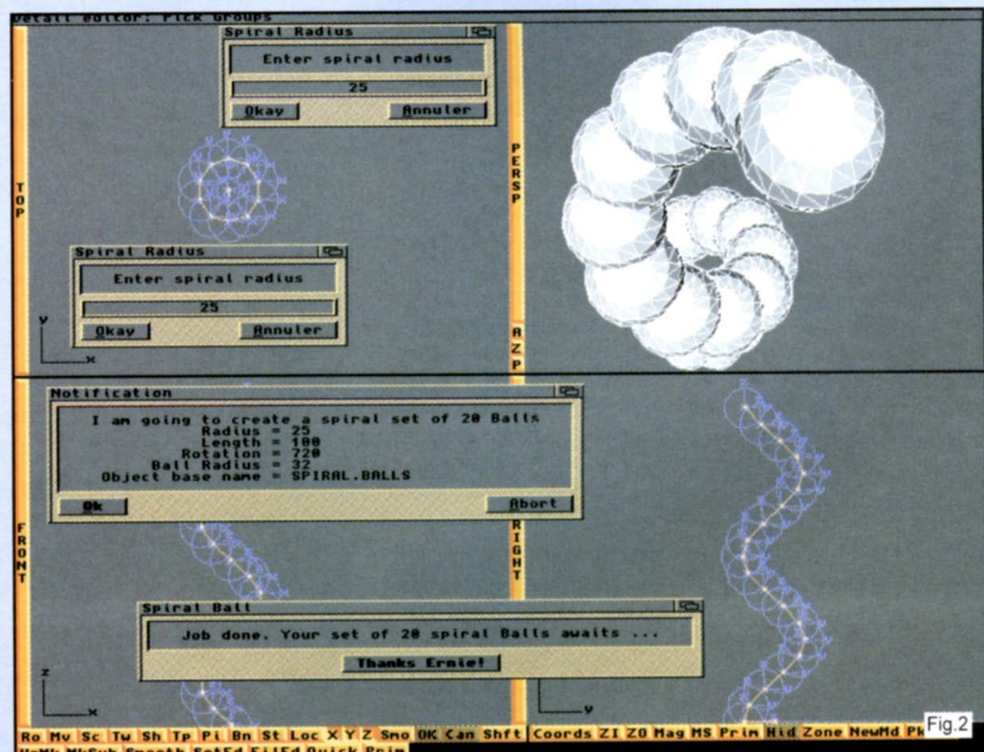


Fig.2

Un nouvel éditeur de préférences

Il y a aussi en version bêta, le nouveau Préferences Editor. Il faut d'abord ouvrir Imagine5.1a et lancer BetaPref depuis un shell. Pour l'instant, il n'est pas trop fonctionnel mais cela semble très convivial. On peut noter quelques points intéressants:

- il semble qu'on puisse choisir n'importe quelle résolution d'écran pour Imagine, alors qu'actuellement, on n'a le choix que dans 4 résolutions imposées (fig3),

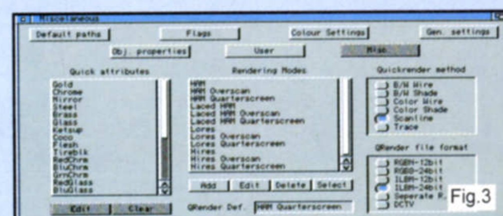


Fig.3

- un préférence palette standard,
- la possibilité d'utiliser le CyberGL rendering (fig.4),
- tout semble paramétrable avec ce nouvel éditeur (fig5 à 9)

Un requester standard

Maintenant, Imagine utilise en standard ASL Requester. C'est plus lisible. Soyez sûr que vous avez installé la dernière version de ASL.library dans libs: . La version 37.27 fournie avec OS V2.05 est trop vieille, donc utilisez la version à partir de l'OS v2.1 or plus grand. Je vous recommande d'utiliser la v40.6 (OS3.1), v42.0 (Milsslaw Smyk's enhanced ASL version), ou MUI-ASL en remplacement (fig10). Personnellement, j'utilise TRTPatch (NewReqLib).

Soucis de création de projet...

Dans la mailing list, quelques personnes ont exprimé des soucis rencontrés pendant la création d'un nouveau projet (y compris moi :-). Un nouveau projet doit être créé dans un sous-répertoire du disk, et non dans la racine de ce dernier depuis que la structure standard du répertoire Projects est basée autour du "diskname:Im50/Projects". Donc, si vous suivez cette ligne, tout devrait se passer sans problème.

Voici la procédure pour la création d'un nouveau Project. Lancer Imagine. Dans le "Project editor", choisissez "New" du menu "Project". Le requester ASL maintenant apparaîtra avec #?.imp dans le gadget motif. Dans le gadget tiroir, tapez: "RAM:t/test.imp" et pressez le bouton return. Immédiatement, une nouvelle fenêtre apparaît et vous demande de confirmer la création d'un nouveau répertoire. Choisissez "créer" et la fenêtre se ferme. Appuyez sur "Ok" dans le requester ASL et le nouveau projet est validé. J'ai oublié d'ajouter qu'il faut maintenant marquer l'extension .imp manuellement. Ce n'est plus créer automatiquement !

Pour ma part, je trouve toutes ces manipulations complètement aberrantes, alors qu'avant, tout était tellement simple. Il semblerait que Impulse reviendra sur cette procédure dans les prochaines updates (wait & see).

...et de textures et effets

Il y a aussi des problèmes avec les textures et les effects. Les projets qui sont créés avec la v5.0 ou antérieur ne travaillent pas très bien au niveau de la localisation de ces derniers. A priori, les assignations ne sont pas prises en compte par Imagine. Pourtant, au moment du calcul du rendu, il m'envoie une requête avec le chemin complet et le nom de la texture qui est parfaitement exact, mais il ne la voit pas.

La seule solution que j'aie trouvée, c'est d'éditer les objets et de redonner entièrement les chemins. Après, tout fonctionne.

Plus rapide

Imagine est plus rapide maintenant. Il a été optimisé pour les 040/060. Des exemples de vitesse de rendu: Cyberpatcher on: im50: 57s im51: 55s cyberpatcher off: im50: 66s im51: 58s

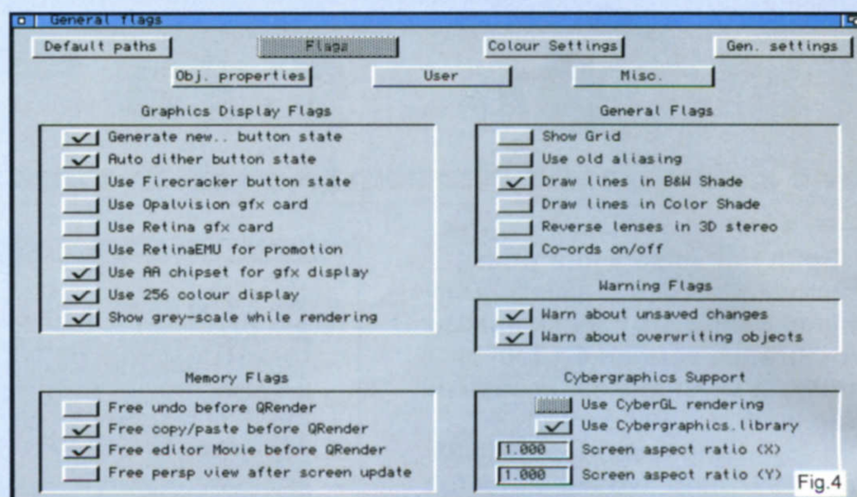


Fig.4

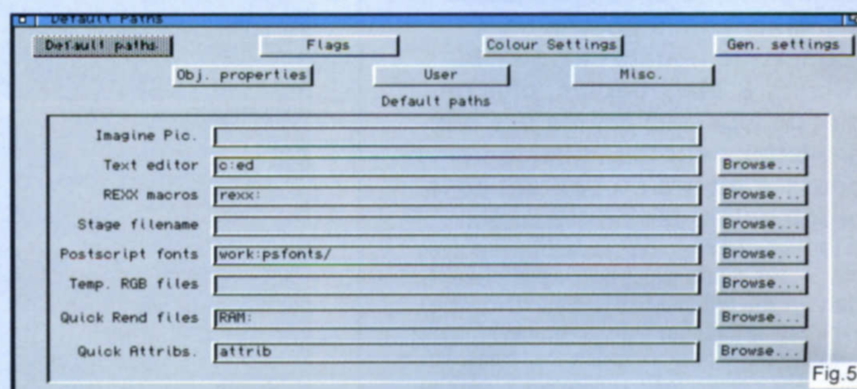


Fig.5

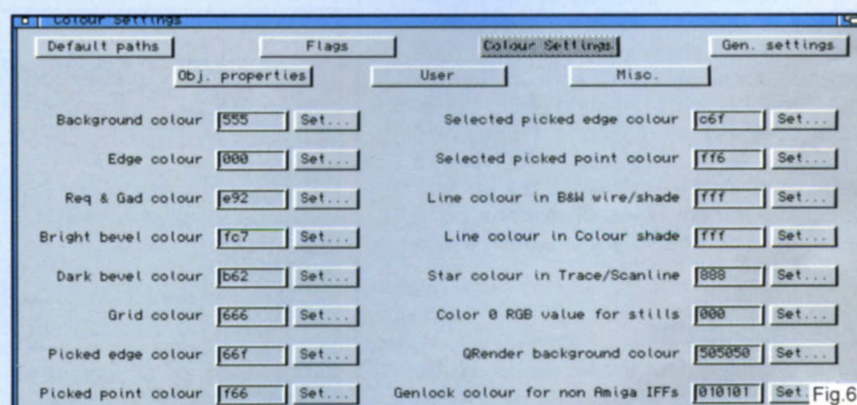


Fig.6

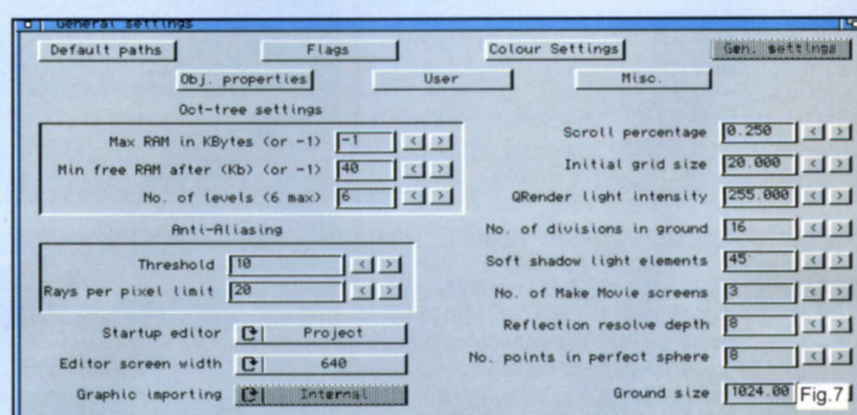


Fig.7

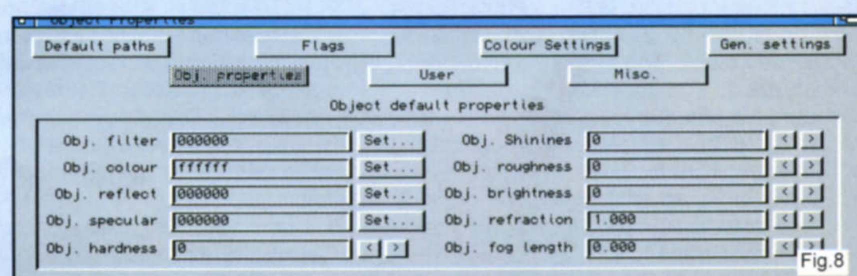


Fig.8

Fig.10

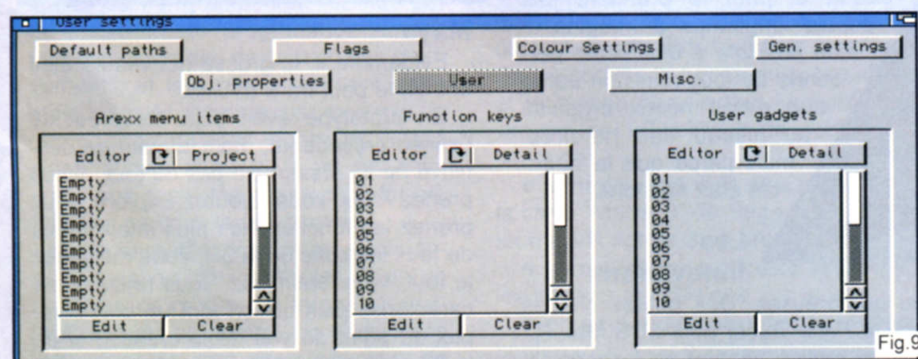


Fig.9

Le logiciel est plus vif sur les rafraîchissements de ses écrans. Des boutons de scrolling de frame ont été ajoutés dans les gadgets de Stage Editor. Des bugs dans les textures lites ont été corrigés. Le format TDDD évolue dans les versions à venir, tout en conservant une compatibilité avec le format actuel.

En conclusion...

Je dirai que la mise à jour à la version 5.1a est intéressante, mais il est dommage qu'il ait fallu attendre sept mois pour seulement si peu de choses. Entre temps, Organica est sorti sur PC, et depuis cette semaine, une version PPC sur Mac est disponible. C'est quand même un comble qu'il n'y ait même pas une version PPC/060 sur Amiga, bien que Mike ait annoncé que ça viendra. Et la meilleure: Imagine PPC pour Mac est annoncé ! Imagine Amiga est développé avec Lattice v6.50 et une simple recompilation suffirait pour obtenir une version PPC .

Je conseille à tous ceux qui sont inscrits sur la Constante Update d'Imagine, de réclamer leur Update et d'exiger un développement plus rapide. Parce que, à ce rythme, la version finale v6.0, nous l'aurons en 2010 !

Impulse innove depuis deux ans avec en développement (pour PC) FIREWORKS (les effets de feu) et MARQUEE (effets de lumière) pour Imagine. Ils ont retrouvé les ambitions qu'ils avaient perdu ces dernières années. Mais leurs motivations doivent aussi inclure dans leur planning l'Amiga, en proposant des updates régulières et consistantes. Et surtout, ils pourraient faire un effort au niveau de la communication par des newletters régulières, car la dernière date du 23/04/97. Tout le monde n'a pas accès au net.

Pour le prix de $100 jusqu'à la version 6 inclue, pourquoi se priver d'Imagine, qui reste toujours un excellent soft?

Bonne Modélisation & Rendering à Tous :-) ***Georges Segel***

Contacts IMPULSE:

Michael C. Halvorson
President (alias Mike)
Email:
crowba29@ means.net

Larry R. Halvorson VP Sales Email:
larry@coolfun.com

Technical and Customer Support Email: Techsup@coolfun. com

Product Sales Email:
sales@coolfun.com
http://www.coolfun. com

L'importateur des produits Impulse pour l'Europe est Infologic:
www.mnet.fr/infologic.
email:
infologic@mnet.fr


Larry R. Halvorson


Michael C. Halvorson



IMAGINA: La gueguerre des melons

Imagina est censé être le temple de l'imagerie, là où se rencontrent les grands talents, les grands esprits, et les grands portefeuilles. En vérité, cette année, Imagina brille par sa grande platitude, sa petitesse, et l'absence de pas mal de grandes sociétés novatrices. A noter évidement que, à part un peu de nostalgie pour certains, l'Amiga était totalement absent des esprits et des stands.

Le parcours du combatant

C'est après avoir parcouru près de 850km depuis notre départ de Bordeaux que nous vîmes enfin Monaco, la ville où les gens en 2cv sont chassés à coups de fusils. 1ère étape : le Centre de Congrès, qui est l'un des quatre lieux dans lesquels se déroule Imagina, avec l'hotel Loews, le Cirque d'Hiver, et un tas de tentes montées en vrac sur le port à côté de la piscine (interdiction de s'y baigner).

Une fois notre accréditation obtenue, petit tour dans le Centre de Congrès pour voir se qui s'y passe.

Render-tower Digital

Stand Canal+: démonstration du défilé de mode virtuel de Mugler hyperconceptuel. Vous prenez un super mannequin, vous la collez dans du latex moulant, puis vous la motion-capturez violemment devant 50 personnes aux yeux globuleux et à la langue pendante. Une fois la motion-capture effectuée, ces derniers ont la joie immense de voir une anim 3d temps réel médiocre, avec un mannequin virtuel en plastique qui reproduit les mouvements de la pauvre fille latexée.

Après , direction l'expo (le tas de tentes). L'expo est toute petite, 30 stands qui se battent en duels, et il y avait encore beaucoup de places disponibles. D'après le dossier de presse fourni, 7500 participants étaient attendus, or nous n'en avons vu qu'un petit millier. Il y avait tellement de place libre que l'on pouvait admirer l'ampleur de quatres gros stands: *Kinetix-Pixel 3d*, *Alias/Wavefront*, *Barco*, et *Digital/Softimage*. Après , des stands de la taille de ceux du marché aux puces de Sainte Foy la Grande.

Pour le visiteur, il fallait à peine une heure pour faire le tour de l'expo. En fin de journée, direction les projections au Cirque d'hiver. Pour voir tout ce qui se passait à Imagina, il a fallu que nous passions notre temps à marcher entre l'expo, le centre de congrès, le Loews, le Cirque d'hiver, et cela cinq à six fois par jour. En gros, on y a laissé un centimètre de semelle et sept hectolitres de sueur, et pour la première fois depuis longtemps à Imagina, il était possible à une seule personne de tout voir, non parce que c'était mieux organisé au niveau des horaires, mais parce que la quantité était moindre.

Les innovations

Peu nombreuses. Des petites choses comme le *Face Tracer* pour 3DS Max R2 qui fait du motion capture de visages, et un excellent logiciel de montage virtuel *Digital Fusion* présenté par Pixel 3D tournant sur PVR, et Hollywood et qui propose de faire du montage comme l'on ferait sa plomberie, avec des tuyaux représentant les superpositions d'effets.

Aussi, *Softimage DS*, le soft de post-production vidéo pour Softimage, et des utilitaires pour la famille logicielle Sumatra, comme l'utilitaire de rendu appelé Twister ou Toonz qui est une sorte de Plugin 'Cartoon' amélioré.

Et aussi, l'apparition des render-tower Digital basées sur des stations multiprocesseurs *Alpha*, et oui, ça y est, du bi, du quadri, jusqu'à 128 processeurs si on a les moyens.



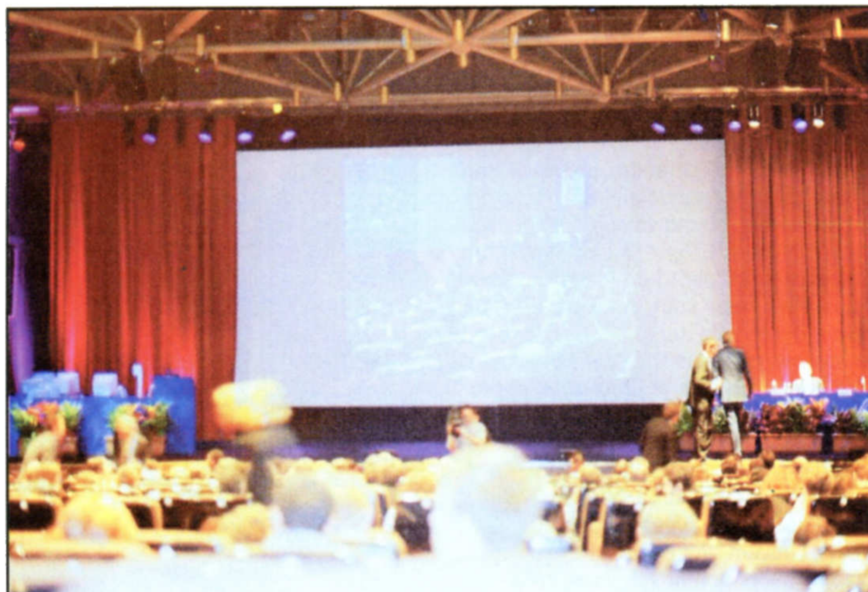
Maya

Evidemment, la grosse nouveauté était *MAYA*, le petit frère d'*Alias*.

Un prototype avait déjà été présenté l'année précédente, mais la mouture définitive ne lui ressemble pas du tout. Vous prenez Alias, vous rajoutez *Explore*, vous prenez les fonctions les plus intelligentes de tous les softs de la 3D, vous mélangez le tout, vous optimisez, vous rajoutez les caractéristiques qui en font un outil complet du point de vue de la création et du traitement d'images ou d'animations 3D. On agence le tout pour éviter que ce ne soit pas trop lourd et on fait preuve d'intelligence au niveau du design. Et voilà Maya (il ne manque qu'IPR).




Bingo le clown



Quelques fonctions: cinématique inverse enfin utilisable, réglages des jointures de bones par boîtes de déformations, gestion des déformations dues aux mouvements (avec la possibilité de définir les zones déformées ou non, simplement en 'peignant' sur l'objet), gestion de la gravité et des champs de forces. De plus, l'animation de personnages est grandement facilitée par la possibilité de programmer simplement une interface de gestion des mouvements, et le rendu atteint des sommets inégalés, comme, par exemple, le clown Bingo qui nous montre un visage d'une qualité stupéfiante, et en anim grâce aux capacités d'animation faciale facilitée, ça vous laisse pantois.

Autre caractéristique impressionnante: la gestion des particules (c'est la mode en ce moment à Imagina), facilitée, et avec un nombre de possibilités indescriptibles, des effets spéciaux de la mort qui tue (y'en a trop, on ne va pas en faire la liste). Le menu à la Explore, c'est à dire un *Magic Menu* intelligent qui permet d'accéder à toutes les fonctions du logiciel, facilitant les manip à la souris (à savoir que ce soft à été conçu pour être justement entièrement gérable à la souris, contrairement à Alias qui faisait appel à beaucoup de fonctions claviers).

Ce logiciel écrase tout ce qui se fait en 3d. Config minimum : sur Silicon, un R4000, 128 Mo de RAM, et une carte OpenGL performante au minimum. Octane conseillé. Sur NT : 64 Mo de RAM, une carte OpenGL idem avec beaucoup de RAM texture, et du point de vue processeur, un Alpha sera conseillé je pense. Prix: autour de 130 000F dans la version de base.

DeathStar

La dernière innovation intéressante, qui aura sûrement plus d'impact sur le grand public, était un nouveau moteur 3D de jeu, réalisé par un groupe de demomakers italiens fous appelé *DEATHSTAR*.

Caractéristiques du moteur :

- tourne sous NT, Intel ou Alpha,
- mange 1,7 millions de polygons environ à la seconde ! Il faut quand même une carte OpenGL avec de la RAM texture mais ça reste montrueux.
- gère la texturing, l'antialiasing, le filtrage, le glow, la transparence, des sources light indépendantes pour chaque object qui affecte dynamiquement l'environnement et les autres objects, la reflexion, les effets atmosphériques comme la fumée ou le brouillard et le motion blur, le tout toujours à la vitesse de 1.7 millions de polys à la seconde!
- le moteur est 80% plus rapide que la carte "Model 3" de Sega sur laquelle tourne VR fighter 3 en arcade.
- gère aussi les particules, la gravité, les impacts et collisions.
- on peut redimensionner la window contenant le jeu pendant son exécution, soit dans sa propre fenêtre, soit sur le bureau de Windows.
- ne fait pas le café.

A la base, le projet est de réaliser un jeu qui utilise de la technologie concurentielle et réutilisable pour s'implanter sur le marché des bornes d'arcades. En effet, une borne n'est pas donnée, et quand on change de jeu, c'est la moitié du hard ou toute la bécane que l'on change.

LES CONFERENCES

Cette année, les thèmes des conférences étaient assez peu variés et très conceptuels. Le premier concernait Internet, avec la diffusion de vidéo sur le web par l'intermédiaire des réseaux câblés, qui semblent être la solution ultime. Le second sujet abordé à propos d'Internet, concernait la conception d'un nouveau type de moteur de recherche, qui permettrait d'indexer les images sur le net en fonction de leur contenu, grâce à une analyse des formes et des zones de couleurs afin d'en déduire l'origine.

La suite des conférences concernait les agents et les créatures: ce qui se cache derrière ces noms obscurs n'est autre que le début des balbutiements de l'intelligence artificielle et les différents types de représentation farfelue que l'on a pu y appliquer. En gros, les agents sont les esprits et les créatures sont leurs enveloppes virtuelles.

Enfin, le troisième gros sujet abordé fut celui des effets spéciaux où nous avons eu droit à un magnifique plaidoyer de la part de chacun des représentants des différentes boîtes, qui se résumait à : c'est nous les plus mieux, surtout en ce qui concerne la société MacGuf Ligne qui se gargarisait devant sa propre autosatisfaction. Par contre, modestie de la part de la société Duboi, concernant ses réalisations sur les films Alien 4 et La Cité des Enfants Perdus.

En résumé, ces conférences n'étaient que de la masturbation de neurones pour commerciaux en manque de fantasmes infographiques.


Extrait Videoclip "Pink" d'Aerosmith - Production: Partizan idi - minuit - Infographie: Mikros Image

LES PROJECTIONS

Nous voici arrivés à la phase spectacle d'Imagina. La chose la plus étrange se passe à votre arrivée, cette chose étrange m'a fait aussi comprendre pourquoi peu de journalistes critiquaient en mal cette manif. En effet, quand vous entrez dans le cirque d'hiver avec le reste de la foule, on vous offre tout d'abord un magazine Pixel gratos. Puis, vous vous enfoncez dans un couloir décoré de tentures bleues avec des matons qui vous filtrent en examinant votre badge comme si vous vous approchiez d'une base secrète à la Roswell; ensuite, vous entrez dans un nuage de fumée synthétique, environné par une musique espace et étrange, et là, sorti du nuage de fumée, vous vous retrouvez, surpris, devant votre tronche sur trois écrans géants comme si vous étiez une star hollywoodienne montant les marches à Cannes. J'avoue avoir eu une impression très bizarre, comme si l'on avait voulu nous signifier que nous rentrions dans le saint des saints, dans le temple mystique de l'imagerie, auquel seul l'élite a accès. Cette impression était très diffuse, mais je comprends pourquoi durant tout le salon j'assistais à des explosions de melons et des accidents dus à des chevilles hypertrophiées.

Vous êtes beau, on vous aime, vous êtes fort, on vous honore, une courbette par-ci, une autre par-là, et puis, si t'as pas un million dans le portefeuille, ferme-la.... Les projections en elles-même étaient exactement ce à quoi l'on pourrait s'attendre dans de pareilles conditions, 5% de production de qualité et le reste de la mayonnaise d'encéphale accompagnée de la foule des moutons qui applaudissaient pour un oui ou pour un non, sans trop savoir pourquoi.

Les projections qu'elles sont bonnes (y'en avait, mais peu):



"Geri's Game"
Production: Pixar animation studios

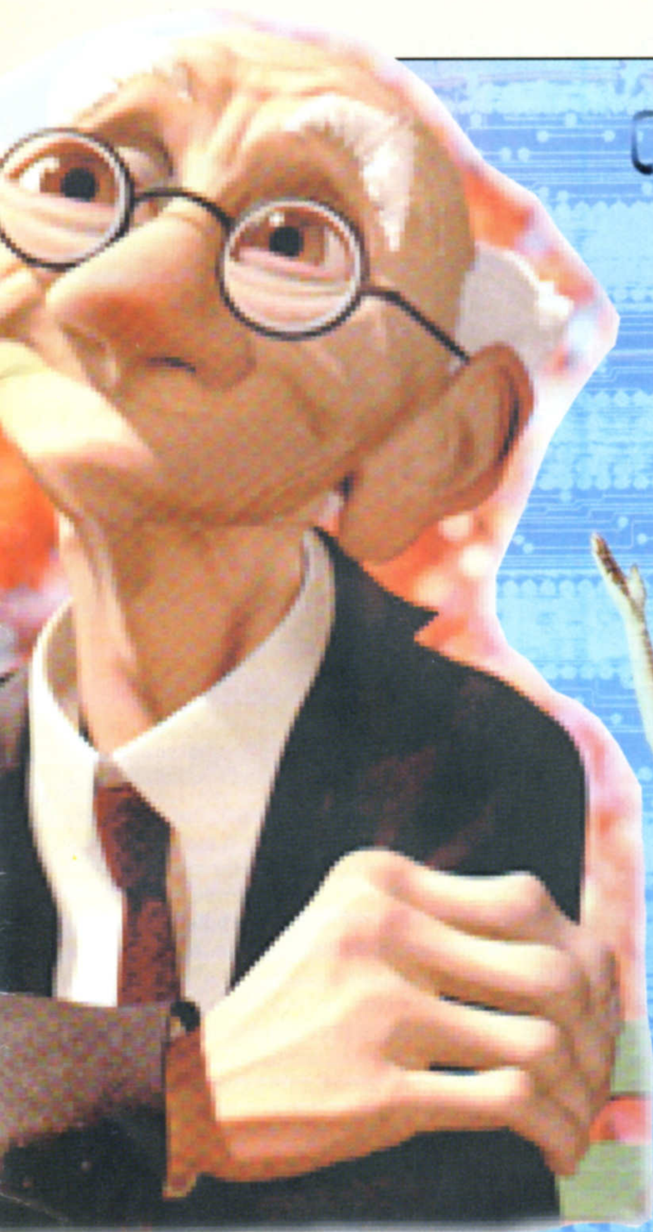
- dans la catégorie pub : le fantôme (pub Citroën) et la pub Perrier, excellent, et on serait totalement inacapable de dire comment ils les ont bidouillés, on a des doutes, mais en tous cas, super productions françaises réalisées par Medialab et Duboi (décidément trop fort, Duboi).
- La catégorie "art" : U-man réalisé par Venus Production est un petit chef d'oeuvre de montage et de trucage bien rythmé avec un bon message sur la nature de l'homme et de la femme. Par contre, la pire nullité s'appelait "Dolly à la Plage", une gamine qui fait du saut à la corde, et un ou deux flips.
- Catégorie Ecoles et Universités : Y'a encore du boulot ! Sur les douze participations sélectionnées dans cette catégorie, seulement trois étaient convenables (dont deux venant tout droit de l'école française SUPINFOCOM). La première, Migration, retrace le destin funeste d'une statue voulant suivre un vol d'oiseaux. Ensuite arrive 'Vache folle', avec un scénario marrant (toutes les autres étant des animations tristes ou ennuyeuses), ce qui lui a dailleurs permis de remporter le prix Pixel-INA de sa catégorie. Et enfin, La Ratte, un extrait de film avec des rats intelligents qui parlent, et qui ont un aspect plutôt réussi.
- Catégorie Video-Clips : Nul, mis à part Pink d'Aerosmith.
- Catégorie Effets Spéciaux : Les bons : Jurassik Park, Titanic, Alien 4, Le 5eme élément. A noter la scandaleuse non sélection de Starship Troopers.
- Catégorie Génériques/Habillages de Chaines : Superbe générique fait par Limelight pour le films 'Tomorrow never dies'. A noter la participation scandaleuse de Doberman, refusée l'année précédente.
- Catégorie fictions : Le super bon : Geri's Game de Pixar (un petit vieux qui joue aux échecs). Le très bon : XXI Touentiouane (hyper-réaliste). Le marrant : Owzat (quand des fantômes et des squelettes jouent au cricket). Le super minable : Tierras, ou comment faire une anim avec deux demi sphères.



Conclusion

Le niveau d'Imagina a énormément baissé, on dirait que la sélection des productions se fait plus par relations qu'en regardant des cassettes. Le niveau général des conférences et du salon a baissé au niveau du désintérêt et de la platitude totale. Mis à part ce groupe de demomakers Italiens fous qui ont apporté un peu de fraîcheur dans le salon avec leur saint patron Alex Lemedy, et la bonne volonté de quelques personnes, la tendance était trop à la froideur et au business. La réflexion, la recherche et l'odeur de mulots grillés étaient totalement absents de cette manifestation.■

Alexandre Labedade et Mickaël Bourgeoisat.







Jac y était aussi...

Il paraît qu'il y a une crise dans le monde numérique de l'audiovisuel, c'est possible, car Imagina était très calme cette année, mais cela n'empêche pas les techniques de progresser à une vitesse hallucinante vers plus de rapidité, plus de facilité et plus de confort.

Le roi des logiciels cette année était sans conteste 3D Studio Max 2, qui drainait dans son sillage plusieurs stands dédiés à des produits annexes, plugins, digitaliseurs 3D, capture de mouvement, cartes graphiques spécialisées, etc... Ensuite, venait SoftImage, le plus cher actuellement sur le marché professionnel et qui va s'orienter vers une solution complète de conception-production-réalisation, baptisée pour l'instant Sumatra, et la nouvelle version d'Alias Wavefront, Maya.

Le mot magique pour toutes les démonstrations est OpenGL, puisqu'il permet, à l'aide de cartes graphiques spécialisées (encore très chères pour les plus rapides) de modéliser en temps réel dans des fenêtres de grandes dimensions presque en qualité de rendu scanline. La capture de mouvement commence à se miniaturiser, on n'a plus besoin de tous ces câbles comme il y a a encore deux ans. Une fille que j'ai croisée n'était pas une adepte du "piercing" avec tous ces bijoux autour de la bouche et des yeux, mais simplement une démonstratrice de capture des mouvements du visage avec ses capteurs collés à la peau.

Sur le pourtour, des démonstrations plus spécialisées, comme les jeux, les techniques éducatives, médicales ou scientifiques offraient souvent des surprises à qui voulait bien s'y arrêter. Je me suis payé ainsi un voyage en ascenseur à l'intérieur de la matière, jusqu'à être englouti dans un atome de carbone, les accélérations de la cabine aidant fortement à la suggestion du voyage, bien qu'elle ne se soit pas déplacée de plus de 2 mètres.

La protection des oeuvres artistiques était bien entendu représentée par notre bonne vieille SACEM pour les paroles et musiques, mais d'autres sociétés ont vu le jour. Ainsi, la SACD, (Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques) qui protégeait déjà les films, feuilletons et dessins animés a dû s'adapter aux images fixes et animées, aux jeux interactifs, aux oeuvres multimédia et à la réalite virtuelle. Enfin, des techniques annexes comme l'impression d'images géantes venaient compléter ce panorama tout de même assez clairsemé, un certain nombre de stands s'étant désistés. ■ ***Jac Pourtant***



Les Jeux Amiga ont besoin de vous !

Le marché ludique de l'Amiga étant encore fragile, il n'est pas rare de constater que bien souvent, les équipes de développement sont réduites et ont peu de moyens. C'est ainsi que des éditeurs comme Vulcan, Sadeness ou APC&TCP volent à leur secours pour permettre à ceux qui créent sur Amiga d'avoir une chance dans le milieu profesionnel. Toutefois, nombre de jeux en développement ou déjà finis sont le fruit d'utilisateurs parfois solitaires, inconnus de la communauté Amiga. Ce mois-ci nous allons essayer de faire le point sur ces freelances...

Recherche codeur ou graphiste, et plus si affinités...

Récemment sur Internet, de nombreuses équipes de développement ont manifesté leur besoin de collaboration. Ainsi chez Vulcan, c'est Scions of a *Forgotten World* (un clone de Warcraft II) qui recherche un programmeur. Toujours chez Vulcan, c'est *World Foundry* pour Explorer 2260 qui recherche un graphiste 3D ainsi qu'un codeur. Allez donc sur www.vulcan.co.uk pour avoir tous les détails, on ne sait jamais. Si vous êtes motivé, voilà votre job pour les prochains mois...

Un graphiste 2D serait également le bienvenu chez Desktop Corruption, développeur de *Daffel Bloodline* (ex-Child of Darkness). Sadeness, qui éditera le jeu, peut offrir également la possibilité de travailler sur de futurs projets. Pour l'instant, le job consiste à faire des blocs de décors (neige, forêt, volcans, désert...) ainsi qu'animer le personnage principal. Vous pouvez mailer votre candidature à **jason.hayman@virgin.net** en sachant que pour ce travail, une connection Internet est chaudement recommandée...


Pulsator

Pulsator, le shoot'em up de l'espââââce ha! non ! de la mer pardon... recherche également un graphiste pour ses décors et ennemis. Une seule adresse : **Fullspeed@t-online.de** en sachant que c'est Islona (Flyin'High entre autres) qui éditera le jeu.

Je trouve que l'Amiga devrait être subventionné par notre gouvernement, vu les emplois qu'il génère !


Lambda

Il est seul, il esf fort et il fait Lambda

Lambda, je vous en parlais déjà le mois dernier, mais je ne peux résister au plaisir de vous donner d'autres détails tant ce jeu est prometteur. Lambda c'est *X-Wing* ou *Wing Commander* sur Amiga. Ce sont des vaisseaux en 3D mappé dans l'espââââce étoilé avec des lens flares, du light sourcing et du gouraud. Lambda c'est une toute petite et vieille preview où il n'y avait pas encore le gouraud, mais où tout est fluide à partir du 040/40 Mhz en plein écran 1x1. Lambda, ce sont les nuits difficiles que je fais en attendant qu'il sorte...Pour me soulager, j'ai correspondu avec Mikko Kallinen, l'auteur de Lambda, qui est aussi Kalsu, un codeur du groupe de démos Artificial People.

ANews : *Lambda c'est juste pour le fun ou tu comptes vraiment finir le jeu ?*

Mikko : J'ai commencé Lambda pour le fun dans l'espoir qu'un jour je le finirai. Maintenant, c'est devenu un projet un peu plus sérieux, et je suis en train d'essayer de le finir pour une sortie commerciale dans un futur plus ou moins proche... (NDBen: AAAAaaAaarg ! Ca veut dire quoi ?)

ANews : *A combien estimes-tu le niveau de finition du jeu? 50%? 70%?*

Mikko : Je ne peux pas le dire. A cause de son statut de hobby, ça pourrait bien ne jamais être terminé. Je suis en plein milieu du recode du moteur 3D, une fois de plus, et je ne me suis pas concentré sur autre chose pour l'instant.

ANews : *As-tu contacté un éditeur comme Vulcan ou Sadeness?*

Mikko : Non, mais Vulcan, Sadeness et quelques autres l'ont fait. Je leur ai tous dit non car il est trop tôt pour parler d'une quelconque sortie commerciale.

ANews : *Y a t-il d'autres membres d'Artificial People qui travaillent avec toi?*

Mikko : Non, j'ai déjà deux graphistes 3D qui travaillent sur les objets, mais en gros c'est un projet solitaire.

ANews : *Peux-tu nous en dire plus ?*

Mikko : Le moteur que j'ai actuellement (NDBen: pas celui qu'on trouve sur Internet hélas...) tourne plus rapidement que le rafraîchissement écran, même sur une 040/40 Mhz : je vais devoir limiter le nombre d'images par secondes ! Sur une 030/50 Mhz, le nouveau moteur tourne à 8 ou 9 fps, et le background bleu que l'on peut voir sur les nouveaux screenshots sera certainement en option pour les processeurs les plus rapides.

Pour vous procurer l'ancien moteur et devenir fou, je suis prêt à vous l'envoyer par mail (c'est pas gros) donc contactez moi. Sinon, il faut le chercher dans les News Links de l'Amiga Web Directory, car ça n'est pas sur Aminet...

I want to break free !

Certains auteurs sont beaucoup moins entourés et préfèrent développer seul dans leur coin. Très souvent, les productions sont envoyées sur Aminet/game/2play et très souvent aussi, le résultat n'est pas à la hauteur... On tombe parfois sur une perle rare, un petit bijou conconcté avec amour, et qu'il faut révéler sous peine qu'il ne tombe dans les abîmes de l'oubli (ça fait un peu Graines de Stars, non ?...).

J'ai eu ainsi la joie de recevoir *Imperator* de Bernard Noël. Dans la lignée des bons vieux wargames, celui-ci est vraiment réussi. Vous êtes dans la peau d'un jeune Centurion et vous allez devoir faire vos preuves sur tous les territoires de la méditerranée, et pourquoi pas même au delà. Dirigeant vos armées, mais aussi gérant l'économie et le moral des troupes, il vous faudra monter en grade, obtenir les faveurs du Sénat Impérial, conquérir de nouveaux territoires, etc...



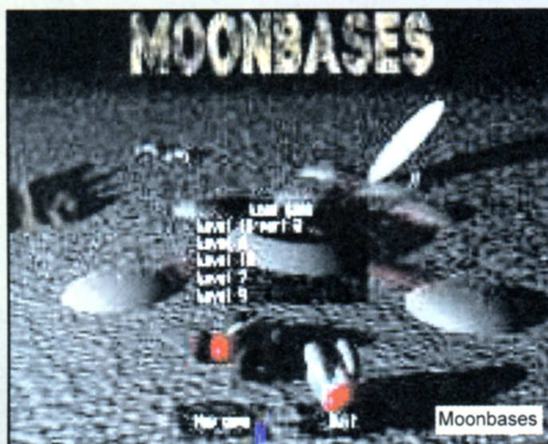
Caveman Species

Ce qui est le plus fort dans ce jeu, c'est l'ambiance dégagée par les graphismes : on dirait du Astérix tout craché ! Il faut voir la tête d'un légionnaire indiquant le moral des troupes quand il est inquiet ou content : c'est à mourir de rire ! Lors des combats également, l'humour est présent avec les unités qui fuient prises de panique. Cela masque un peu la relative lourdeur de l'interface lors de ces phases du jeu. Le scrolling de la carte est parfait, rajoutez des icônes très parlantes et la possibilité d'invoquer les Dieux de l'Olympe histoire de vous aider un peu, et vous obtenez ce que j'appelle un bon p'tit jeu. C'est du shareware et vous pouvez vous le procurer chez **Bernard Noël 4 Rue Boulay 75017 PARIS**.

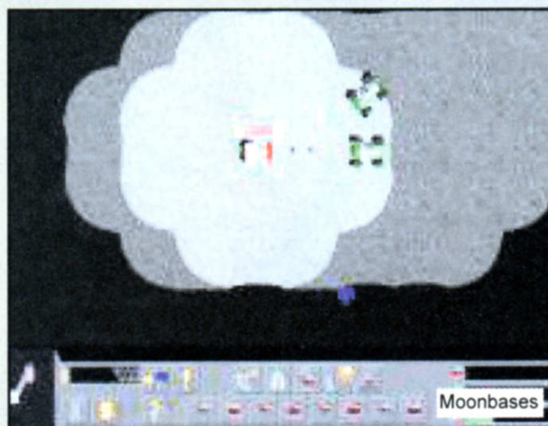
Dans la même lignée, *Deconstruction* était présenté lors de la démocompo de la toute dernière Volcanic. Il s'agit tout bêtement d'un casse-briques, mais alors quel casse-briques. Des options comme s'il en pleuvait (d'ailleurs il en pleut !), des tonnes de niveaux, des formes de raquettes inédites, des tableaux qui ne sont pas toujours rectangulaires, des sons et musiques entraînants, en veux-tu en voilà... Bref, l'un des meilleurs qu'il m'ait été donné de voir. Le plus fort c'est que le jeu a été entièrement réalisé en AMOS! Incroyable, car souvent AMOS est synonyme de médiocrité, de saccades et autres manques de couleurs : que nenni ! Déconstruction c'est certes un vieux concept, mais tellement bien abordé et par des français en plus s'il vous plaît. Ils m'ont promis de l'envoyer rapido à la rédac...

De retour chez les Pros

Côté commercial, la toute dernière démo avant sortie officielle de *Genetic Species* est sortie sur Aminet/game/demo. Ce Wolf 3D est maintenant plus fluide, les effets de lumière sont saisissants, les sons très évocateurs (saurez-vous trouver les hauts parleurs crachant de la techno pour les détruire?). Le jeu s'ouvre en RTG et AHI, comme ça tout le monde est content de pouvoir utiliser tout son matériel ! Sur 060, le jeu en plein écran n'est pas fluide et c'est un peu dommage comparé à Doom qui, lui, fuse.



Moonbases



Moonbases

Mais attendons la sortie finale pour apprécier la jouabilité, Vulcan la dit imminente.

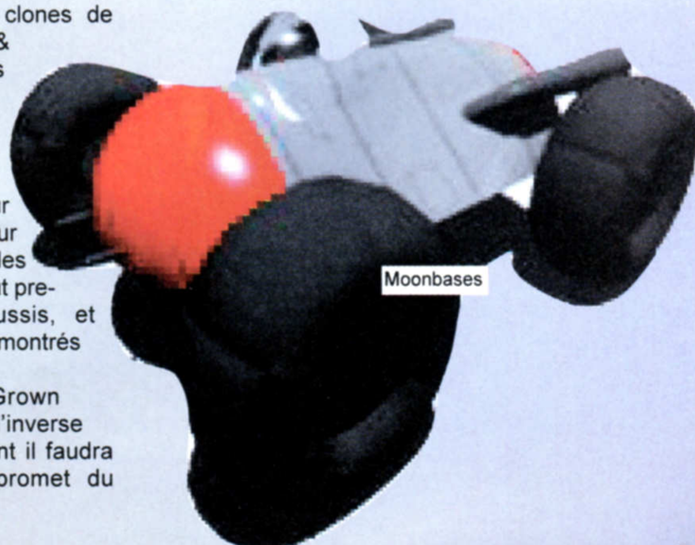
C'est aussi le retour des clones de *Warcraft* et autres Command & Ramène une baguette. Dans un style bien particulier, *Caveman Species* sera un Warcraft aux temps préhistoriques. A vous la joie de réinventer la roue, d'aller taper sur la tribu d'à côté et de veiller sur le feu, car à cette époque, les allumettes sont rares... Les tout premiers graphismes sont réussis, et quelques éditeurs se sont montrés intéressés. A suivre.

MoonBases de HomeGrown Software propose quant à lui l'inverse : c'est d'une base lunaire dont il faudra s'occuper. Alors on nous promet du speech digitalisé, du raytrace, de l'intelligence artificielle et du jeu en serial link. Pour l'instant, les graphismes n'ont pas l'air terribles, mais ne jugeons rien sans avoir tâté de la chose. Enfin, Great Nations ravira tous les fans de *Civilization*, dont le 2ème numéro n'est sorti que sur la machine à Billou. Great Nations corrigera le tir et permettra même de jouer en réseau (chouette mais serial link ou Internet?). Le jeu reprendra le système des inventions, des villes à conquérir et petite nouveauté, les sousmarins auront plusieurs degrés de profondeur, et les avions plusieurs degrés de hauteur. Voilà de quoi ravir les acharnés de la nuit blanche/stratégie/café/pizza froide...

Eh Manu ! Tu Descent ?

Annoncés le mois dernier, les premiers portages de *Descent* arrivent sur Amiga. En fait, deux ont retenu l'attention : Descent et *ADescent*. Pour le premier, il faut absolument la ROM 3.1, je n'ai donc pas pu le tester sur mon 1200 Commodore. Le second en revanche, ADescent, s'est lancé du premier coup. On voit tout de suite que l'engouement de Doom n'a pas marché pour ce jeu de Parallax : le jeu n'est pas très fluide et le mapping comporte de nombreux bugs. Mais enfin, ça tourne, et en C recompilé uniquement, ce qui explique la relative lenteur. Dans l'avenir, les auteurs vont essayer d'optimiser certaines parties du code et d'ajouter des c2p spécifiques aux différents processeurs. Il faut pour jouer à Descent sur Amiga, acheter le jeu sur PC en version 1.5 pour récupérer les deux fichiers .hog et .pig., car aucune version shareware apparemment ne semble convenir. C'est certainement la raison pour laquelle la horde sauvage des codeurs Amiga ne s'est pas jetée sur Descent comme sur *Doom*...

Au mois prochain avec, je l'espère, *Quake* (qui a été envoyé pour approbation à ID Software, donc il est fini...). N'hésitez pas à me laisser un petit mot !



Moonbases

DEMOS

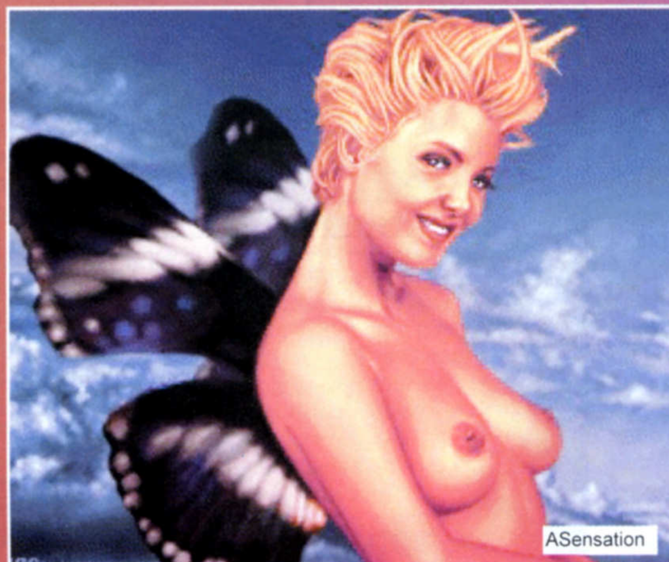
Par Ben Yoris (afe@mygale.org)

Un Volcan s'éteint, une Party s'éveille.

Du 28 Février au 1er Mars s'est déroulée la 4eme édition de la Volcanic Party, qui a rassemblé beaucoup plus de monde que l'année dernière, tant et si bien qu'un changement de lieu s'est imposé. Fini Pont du Château, bonjour Cournon en Auvergne et sa salle omnisports. Les paniers de baskets n'étaient toutefois pas la motivation première, mais plutôt les compétitions numériques, un peu moins sportives, il est vrai...

Bonne nouvelle, l'Amiga était présent, bien plus que l'an passé. De plus, la machine de référence pour la démocompo fut un 060/50 Mhz (au lieu du 030/50 Mhz des années précédentes). Allez, roto-zoom sur les 5 démos Amiga présentées...


Mime


ASensation







ASensation/ RAMSES

Code : DDG et Seven
Graph : Zaac
Musique : qu'il m'excuse...

Après avoir gagné l'Euskal l'an passé, Ramses revient avec son hélas dernière démo sur Amiga. On attaque très fort avec une scène 3D qui booste mais un lens flare qui est bien bizarre. La démo enchaîne sur un intérieur mappé lightsourcé du plus bel effet : une boule d'énergie fait danser la lumière sur les parois mappées, ce qui n'est pas sans rappeler un certain Tomb Raider. La suite est beaucoup plus classique: objets 3D mappés, phong, bump, ombrés qui bougent dans tous les sens sur un décor qui scrolle. Le tout est très fluide sur la 060. La musique accompagne bien les effets mais la fin est un peu tristounette. Attention quand même, c'est du solide et heureusement, avant de passer du côté obscur de la Force, Ramses donnera toutes ses sources à Krabob de Mankind. Cela nous promet une bonne continuité, surtout que Krabob va bientôt finir sa démo (avec notamment du morphing 3D temps réel de scènes...)

Mime!/SILICON

Code : Scorpion
Graph : Flan, Pepe et Zoon
Music : Maf

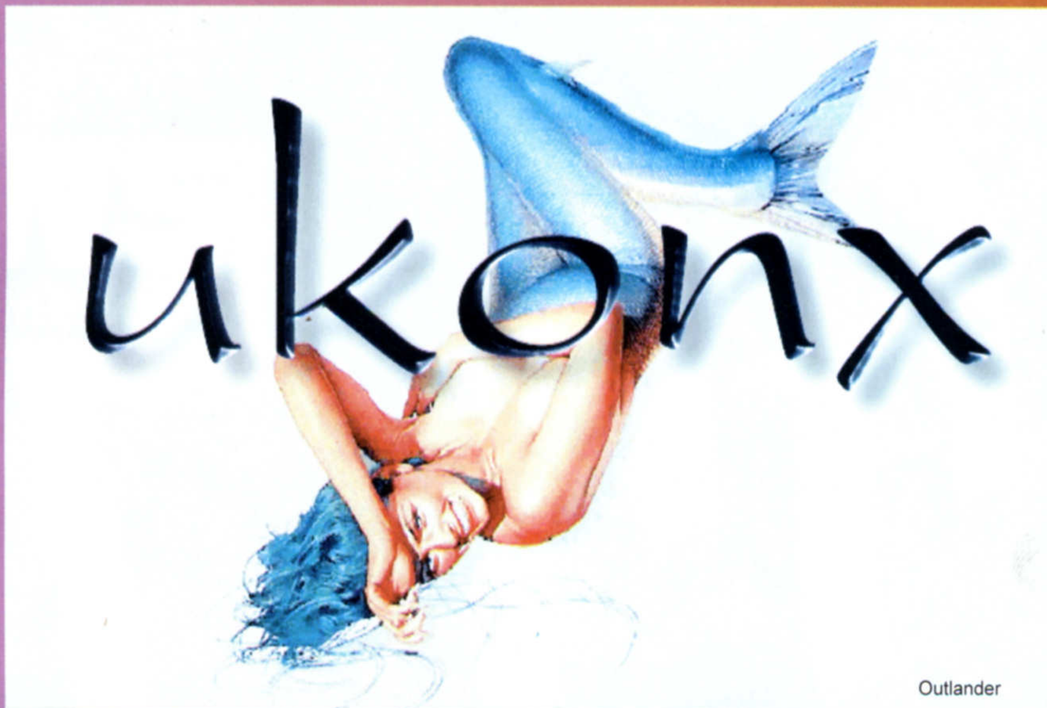
La démo attaque sur une tête d'orc en environnement mapping, orc que l'on retrouve tout au long de la démo dans des positions variées... Un tunnel avec un vaisseau, deux objets avec pour mapping le reflet du décor, une ballade dans un labyrinthe à ciel ouvert, des personnages 3D animés courant dans tous les sens, bref il y a de tout. La démo se termine sur du morphing d'objet 3D avec notamment une bouée Canard qui se transforme en robinet. Scorpion n'oublie pas de remercier ses copains de l'IUT de Nice. Attention, la démo n'est pas du tout optimisée 060 (la c2p attend le blitter). Dans le futur, un patch sera mis sur http://verdon.unice.fr/ ~braconie pour remédier à cela. Une bonne petite démo, mais plus lente que les autres à cause de son manque d'optimisation.

Outlander/Ukonx

Code : Deemphasis
Graph et SFX : Unison

Après un tourbillon de dots, le logo Ukonx s'affiche avec une splendide Sirène. Un Zoom avec le logo Outlander apparaît, ainsi que des objets mappés lightsourcés. Un petit coup de Z-Buffer et on atteint le plus bel effet de la démo : une vue de la lune mappée devant laquelle défilent des étoiles vectors, une galaxie et finalement la terre. Il faut savoir que le code est fait en C même pour le mapping. Deemphasis me signale qu'une nouvelle version de la démo est disponible: elle s'adapte désormais au processeur qu'elle trouve. ATC, un codeur d'Ebola/Ukonx, quitte le Pc et revient sur Amiga, le premier lui prenant trop la tête: héhé il n'est pas le seul...


Outlander



Outlander

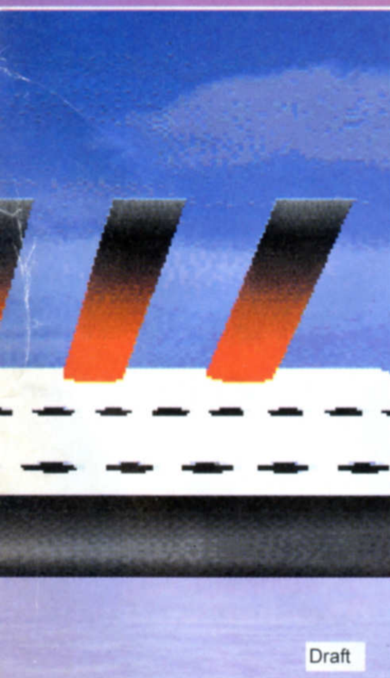




Draft



Draft


Draft



Outlander

Kiki Productions :

les Guignols de la démo.

Kiki Prods, vainqueurs l'année dernière, ont présenté deux démos à la Volca 4, deux démos dont on se souviendra! L'humour y est omniprésent et tout va à contre sens du sérieux des démos traditionnelles. Ici le but est de faire rire : c'est gagné !

Draft

Code : PRK
Graph : Ehron, Tawny
Musique : Tawny

La 3D est ici complètement ratée : mais c'est volontaire. Les Kiki expliquent d'ailleurs qu'ils en ont marre des "patates mappées" qu'on voit trop souvent selon eux. Pourtant, au fil de leur démo, on verra des objets bien connus en 3D comme la Bible de l'Amiga ou un KikiBoy (GameBoy revisité) avec un tunnel sur son écran. Pour les graphs, on trouve des photos digit bien kitsch au début, Bill Gates à l'honneur et des photos de Maria Carey comme vous ne l'avez jamais vue !... A la fin, on a droit à une parodie de Titanic à mourrir de rire que je vous laisse découvrir, mais sachez que le Pentium et Micro$oft en prennent pour leur grade.

Katto

Code : Piark
Graph : Momo et Shadow
Musique : Momo

Dès le départ, les membres de Kiki digitalisés montrent leur affection à Bill Gates : je n'en dis pas plus, ce serait censuré... On retrouve Billou un peu partout dans la démo : en mapping de cubes, en roto zoom. A noter la pub gratuite pour Canard WC Formule 2 "Encore une victoire de Canard !". La deuxième partie de la démo est un film digitalisé. Les acteurs (membres de Kiki) improvisent une messe en l'honneur de l'Amiga et Gateway 2000, puis chassent un traître adorateur d'Intel ! La vache logo de Gateway et Kiki se met à danser sur de la techno avec des strobos ! Bref, un gros délire.

Pour finir, je suis parti avant la proclamation des résultats, et je ne les ai pas trouvés sur Internet... Je ne sais pas si ces démos seront sur Aminet, j'essairai de voir si elles sont mises quelque part et vous le ferai savoir. Un grand merci à Sewu pour son aide.